Alles über Computer- und Videospiele
ASM
Das Spaß-Magazin
ISSN 0933-1867
Nr. 10 Oktober 1994
9. Jahrgang
öS 65
sfr 7,50
lit 8700
hfl 9,90
Dr 1200
DM 7,50
4 399110 307502
Nr. 10 Oktober 1994
ASM • Alles über Computer- & Videospiele • TESTS & VORSTELLUNGEN
Sid Meiers neuester Hit
Colonization
Brandheißer Überflieger
Hokum
Zauberhafte Fabelwelt
Erben der Erde
Weltraum-Traum
UNIVERSE
Master of Magic
Super Metroid
Star Crusader
Power Poker
Shock Wave
Iron Angel
Oldtimer
Overlord
Valhalla
Slayer
Hell
Unterwegs
11th Hour live bei Trilobyte
Virtual Reality goes Zürich
3DO bei Electronic Arts
Super-Thriller auf CD-ROM
UNDER A KILLING MOON

Die große Consumermesse

Köln, Halle 10 & 11, 4. bis 6.11.94









DARAUF WARTEN ALLE COMPUTERFANS. AKTUELLE NEUHEITEN RUND UM PCS, AMIGAS UND SPIELE. UND ALLES SOFORT ZU KAUFEN. ZU MESSEPREISEN. AUF EINER ERLEBNISMESSE MIT VIEL INFORMATION, ENTERTAINMENT UND ATTRAKTIVEN GEWINNSPIELEN.

Eintrittspreise/Tag: Jugendliche 15 DM, Erwachsene 20 DM. Veranstaltungsdauer: 4. bis 6.11.1994 von 9 bis 18 Uhr. Messegelände Köln Halle 10 & 11. Anreise über Hauptbahnhof Köln oder Deutzer Bahnhof. Weitere Informationen erhalten Sie in der Fachpresse oder den Veranstaltern.



Die Consumer-Messe Computersysteme, Peripherie & Zubehör



Die größte Amiga-Messe weltweit



Die ganze Welt der Computer- und Konsolenspiele

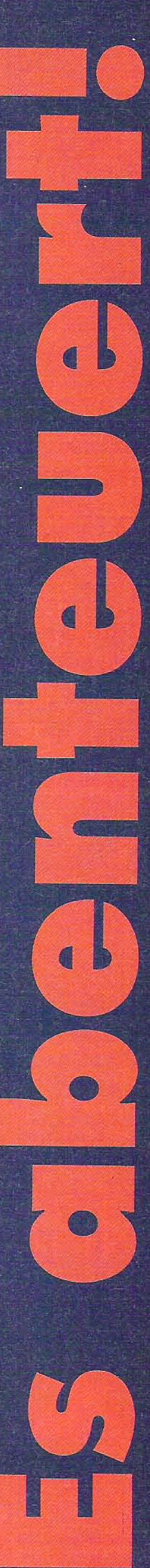
Eine Gemeinschaftsveranstaltung von:



ICP GmbH & Co. KG
Wendelsteinstr. 3
85591 Vaterstetten/Mchn.
Fax 08 106 / 342 38
Ein Tochterunternehmen des Gong-Verlags



Gesellschaft für Veranstaltungen und Marketing mbH
Hattinger Str. 589
44879 Bochum
Fax 02 34 / 478 99



Was?

Wer hat da eben gesagt, das Leben wäre langweilig? Das stimmt nicht! Auch wenn wir keine Minz-Schokolade erfunden haben und nicht zum Alpenglüh'n mit Sonnenbrille "Is cool, man!" nuscheln. Das Leben steckt voll aufregender Herausforderungen. An jeder Ecke warten kleine Mutproben – man muß sie nur finden.

Wer schon seit Jahren deprimiert ist, weil er das einsame Dschungelkämpfer-Feeling à la Rambo noch nie am eigenen Leibe verspüren durfte, der braucht sich doch bloß mal mit einem HSV-Schal in eine bayerische Fan-Kurve zu setzen. Nervenkitzel garantiert! Oder wie wäre es mit dem knallharten Action-Wettspiel "Wer hält es frühnachmittags am längsten im stehenden, geschlossenen, schwarzen Auto aus, bevor die Gehirnmasse zu brodeln beginnt"? Ganz toll für die action-starke Selbstfindung ist auch ein ordentlicher Beziehungskrach nach dem Frühstück kurz vor Arbeitsbeginn – da geht die Post ab, da bleibt kein Auge trocken!

Ebenfalls nicht übel: "Soundkarten bei 40 Grad Raumtemperatur im Akkord installieren, wieder rausrupfen und dann nach der siebten Installation versuchen, Windows wieder zum Laufen zu kriegen." Nur Einkaufen am Samstag um kurz vor 13 Uhr ist noch härter. Die echten Kassenschlangen-Gladiatoren müssen bei dieser Extrem-Übung neuerdings Mundschutz tragen, dank einer Initiative des Zahnärzte-Verbands.

Und wen auch solche wirklich knallharten Survival-Events nicht mehr schocken können, dem bleibt immer noch der beliebte leichte Auffahrunfall am Misburger Kreisel mit anschließendem Urschrei-Duett. Das haut voll rein und ist auch völlig ungefährlich – vorausgesetzt, man macht es richtig.

Trotzdem hören wir immer wieder von Leuten, denen all diese Abenteuer des Alltags noch nicht reizvoll genug sind. Von Leuten, die lieber auf den Flügeln ihrer Phantasie ins Abenteuerland fliegen. Für sie bieten zum Beispiel Rollenspiele und Adventures auf dem Computer ein Betätigungsfeld. Immer öfter gibt es aber auch die Gelegenheit, richtig mit Hand, Bauch und Kopf ins phantastische Abenteuer einzutauchen, Zwerge und Elfen kennenzulernen und verborgenen Schätzen nachzuspüren – nicht auf dem Sessel vorm Bildschirm, sondern in Feld, Wald und Burg. "Live-Rollenspiel" heißt das Stichwort, und das werde ich jetzt auch mal ausprobieren. Die "Legendsy" in Frankreich ruft, und ich bin als Kulgan, der Heiler, dabei. Mein Kostüm könnt Ihr auf dem Foto bewundern. Wenn ich wieder im Lande bin, werde ich Euch von meinen Erlebnissen berichten. Versprochen!

Alsdann, Freunde: Einen schönen, luftigen (und hoffentlich etwas frischeren) Restsommer und Frühherbst wünscht Euch Euer

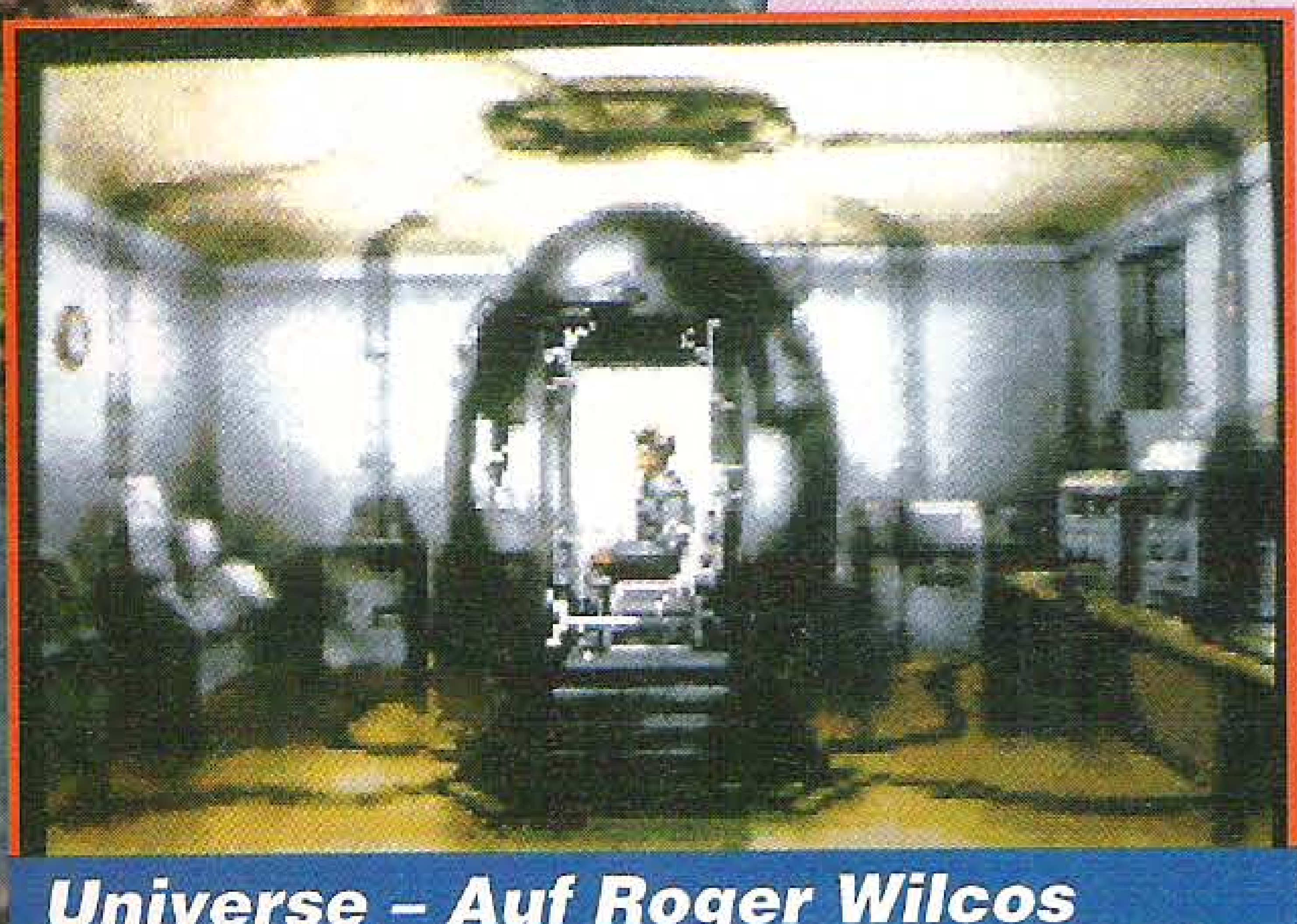
Peter Schmitz

Peter Schmitz, Chefredakteur

INH



Wo Fuchs und Rentier sich grüßen: Erben der Erde •12 •



Universe – Auf Roger Wilcos Spuren • 92 •

REVIEW
ab Seite 12

CD-ROM
ab Seite 40

SHAREWARE
ab Seite 27

AUGENSCHMAUS
ab Seite 48

COMING SOON
ab Seite 84

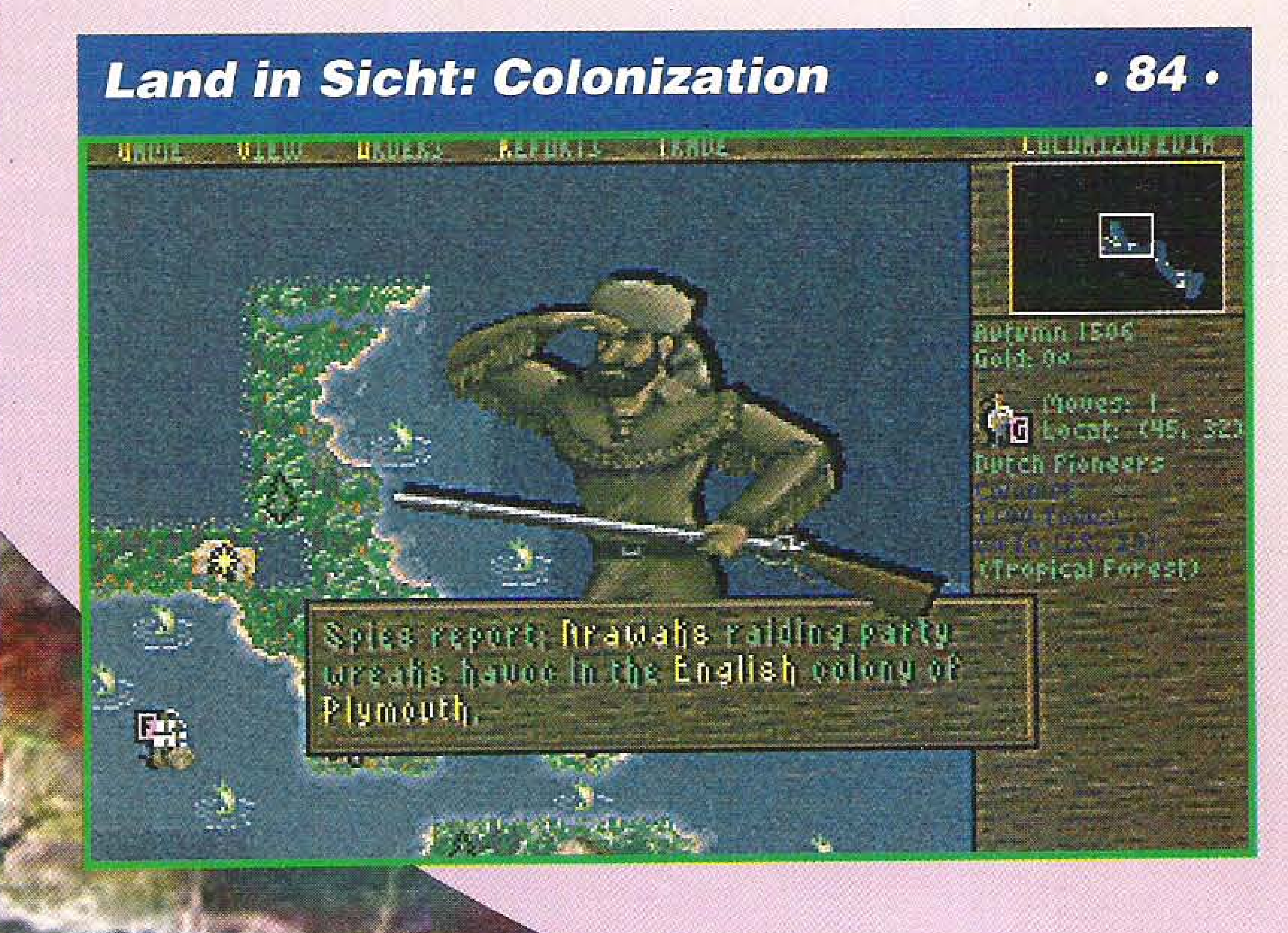
LAST MINUTE
ab Seite 92

INHALT

Secret Service

Tips & Lösungen ab Seite 45

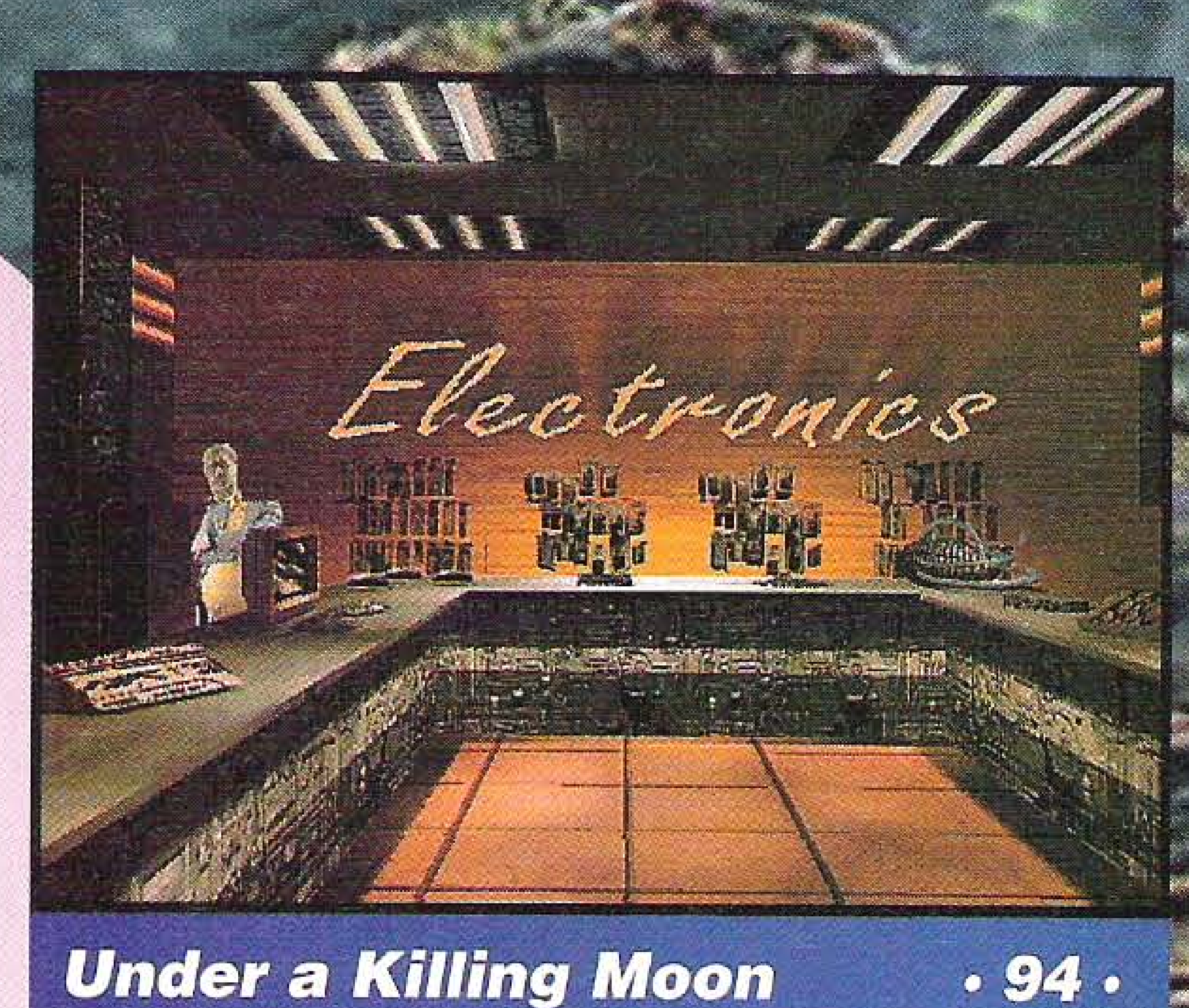
Land in Sicht: Colonization • 84 •





INHALT

ASM unterwegs ab Seite 70



Under a Killing Moon • 94 •

RUBRIKEN

COMPETITION



Valhalla – Schloß der Geheimnisse • 16 •

REPLAY



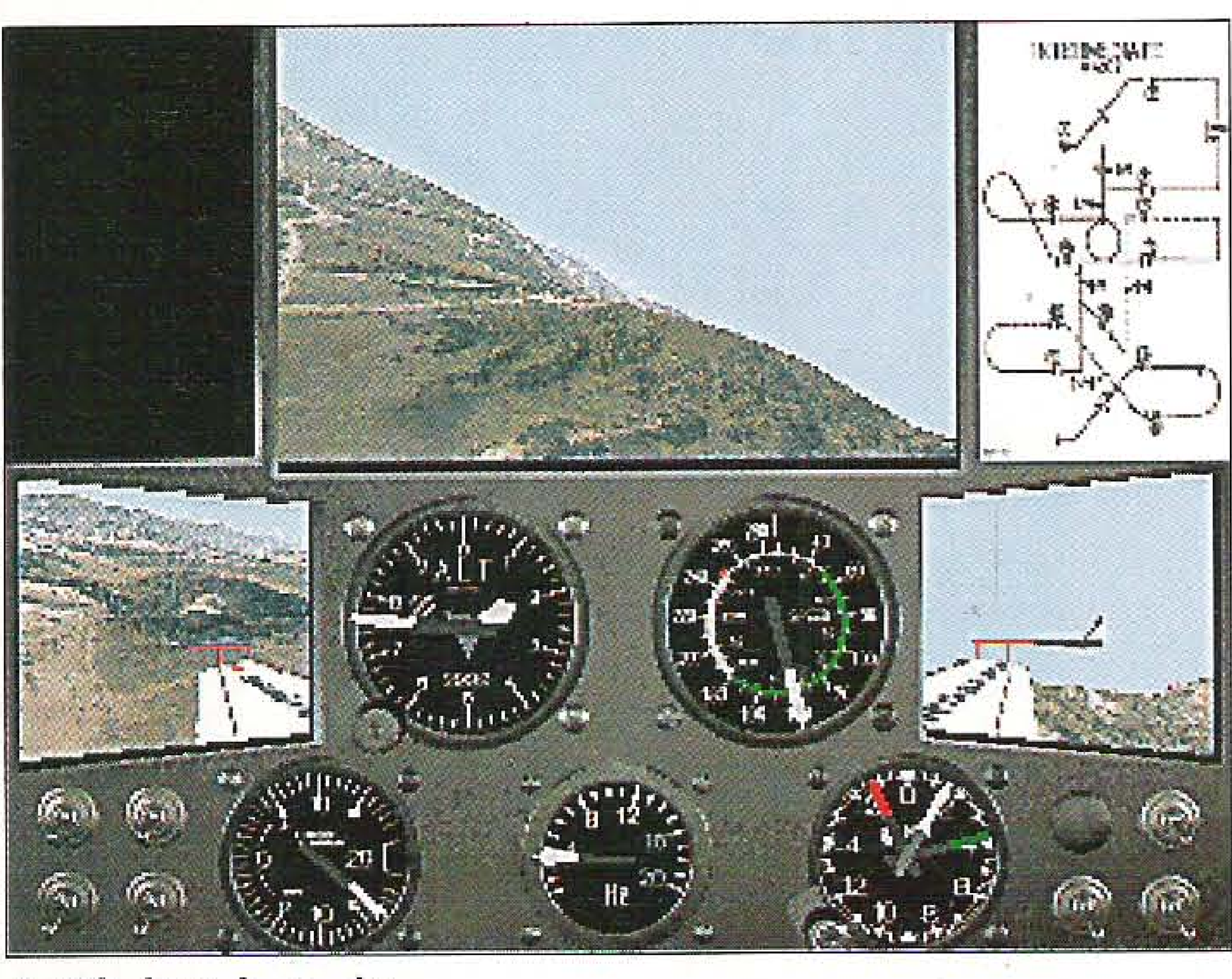
3DO – Super-Konsole oder Super-Flop? • 70 •



Was schwappt denn noch so über den großen Teich außer diversen Sommerhochs und Herbsttiefs? Ganz klar: Markus Krichel's Insider-Geflüster.



FBI ermittelt gegen MediaVision. Das FBI begann eine Untersuchung des Softwarehauses **MediaVision** wegen Aktienbetrugs. Firmenboß **Paul Jain** steht im Verdacht, Verkaufszahlen frisiert zu haben. Eine Woche nachdem die Ermittlungen begannen, legten die vier ranghöchsten Manager, einschließlich Jain, ihre Posten nieder. Jain beteuert seine Unschuld und macht statt dessen die "unfaire, sensationshungrige Presse" verantwortlich. Um den Folgen eines eventuellen Bankrotts vorzubeugen, wurde bereits jetzt vorsorglich ein Gläubigerkomitee gegründet. MediaVisions Verlagsgruppe wird die Arbeit an begonnenen Spielen zunächst fortsetzen, darunter auch der interaktive Film *The Daedalus Encounter*. **Tia Carrere**, bekannt aus *Wayne's World*, spielt die Hauptrolle in diesem von **Mecha-Deus** produzierten CD-ROM-Produkt. **+++ Ultima 9 soll besser werden.** Das verspricht uns der Vater des Avatars, **Richard Garriot**: "Mit *Ultima IX* werden wir wieder zu den Ursprüngen zurückkehren, die die Ultima-Serie so erfolgreich machten", verspricht uns **Lord British**. Ein erster Schritt in diese Richtung wurde bereits getan. **Warren Spector**, Produzent von Ultima V und VI, trägt die Verantwortung für Ultima IX. Diese Entscheidung wurde durch die vielen erbosten Ultima-Fans ausgelöst, die sich in hunderten von Briefen darüber beschwerten, daß Ultima VIII mehr Actionspiel als Rollenspiel war.


▲ *"Flight Unlimited"*

+++ Rest in Peace. Gleich zwei amerikanische Softwarehäuser schlossen im Juni für immer ihre Tore. **Mallard Software**, bekannt für Add-on-Programme für den *Microsoft Flugsimulator*, wurde von **Bruce Artwick**, dem Programmierer des Flight Simulators, übernommen und in dessen eigenes Label, **BAO**, integriert. **Mindcraft**, die Firma, die mit *The Magic Candle* einen Riesenhit hatten, mußte wegen sinkender Verkaufszahlen Konkurs anmelden. Firmengründer **Ali Atabek** übernahm eine Position als Produzent für **Interplay**. Sein erster Job wird die Fertigstellung von *Mechamander* sein, eines Projekts, das von Mindcraft begonnen wurde. **+++ Gerechtigkeit siegte.** Stellt Euch vor, Ihr habt 'ne kleine Softwarefirma und entwickelt Spiele. Eines schönen Tages kommt der Geheimdienst in Euer Büro marschiert, konfisziert sämtliche Computer, erzählt Euch, daß ihr Piraten seid und rauscht wieder ab. Genau das passierte 1990 **Steve Jackson**, dem Entwickler von *GURPS-Cyberpunk*. Sage und schreibe vier Jahre später wurden dem unschuldigen Jackson insgesamt 300.000 Dollar Abfindung gezahlt. Auf die Frage, was er mit dem Geld anstellen wolle, antwortete Jackson: "Altschulden bezahlen und neue Computer kaufen!" **+++ George Lucas über Star Wars 3.** *Star Wars Screens Entertainment*, ein Bildschirmschoner für PC und Mac, enthält eine versteckte Nachricht von **George Lucas** über seine Pläne für den dritten Teil der *Star-Wars-Sage*. Neben klassischen Szenen wie dem Duell zwischen Obi-Wan Kenobi und Darth Vader wuseln auch Jawas und Tusken über den Bildschirm, die Icons klauen und sich damit davonmachen. **+++ Look doch mal. Looking Glass**, die Entwickler für **Origins** *Ultima Underworld*-Serie und *System Shock*, wollen in Zukunft ihre Spiele unter eigener Regie vermarkten. Ein bisher noch namenloses Produkt wird noch für Origin entwickelt, und dann ist Schluß. Das erste Produkt, das unter dem Looking-Glass-Label vertrieben werden soll, ist *Flight Unlimited* – ein Flugi für Leute, die gerne fliegen, ohne zu schießen. **+++ Siebter Gast im Schloß.** Auch die Firma **Trilobyte** beabsichtigt die Vermarktung ihrer Spiele unter eigenem Label. Die Macher von *The 7th Guest* und *The 11th Hour*, die bisher von **Virgin Games** vertrieben wurden, haben bereits ihre ersten Eigenkompositionen in Entwicklung. **Matt Costello**, Designer von "The 7th Guest" arbeitet an *DNA*, einem Action-Adventure, in dem der Spieler mit einem wildgewordenen Mutanten in einer antarktischen Forschungsstation fertigwerden muß. Das zweite Produkt – *Castles* – ist ein Puzzle im Stil von – na, was wohl – "The 7th Guest" natürlich. **+++ Bildhübsch.** Das die Bildqualität und Geschwindigkeit des **Sega Genesis CD-Players** sich nicht hinter dem **3DO**-System zu verstecken braucht, beweist das interaktive Filmspiel *Ground Zero Texas*. Dieser Shooter in bester *Mad Dog McCrea*-Tradition zeigt die Videoqualitäten des Systems von seiner besten Seite. Leider geht zwischen all den vielen bunten Bildern der Spielwitz verloren. **+++** Zum Abschluß gibt's noch 'nen Raubkopiererwitz: Ein Raubkopierer steht in der Wüste. Kommt 'ne Fee vorbei und sagt: "Zwei Wünsche hast Du frei!" Nach kurzem Überlegen meint er: " 'ne Festplatte, die nie voll wird!" Puff... – und die Festplatte ist da. Der Typ kopiert und kopiert und kopiert... – Stunden später fragt die Fee: Und was ist mit dem zweiten Wunsch? Darauf der Raubkopierer: "Boah, stark, ey, noch so eine bitte...

Bis demnächst, Euer
Markus



▶ *Eine erste Szene aus "Ground Zero Texas"*



Englisch-Taschen-CD-ROM?

Langenscheidt, bekannt für seine exzellenten Übersetzungsbücher, goes CD-ROM. Das **Taschenwörterbuch Englisch** (Deutsch/Englisch und Englisch/Deutsch) erscheint demnächst auch auf der runden Scheibe. Über 120.000 Stichwörter und Wendungen können sogar mehrfach über ein integriertes Suchsystem eingesehen werden. Das CD-ROM-Buch ist ausbaufähig, zukünftige CD-Titel aus dem Verlag können mit dem vorhandenen Titel verknüpft werden. Um die CD zu nutzen, braucht man einen PC ab 286er Prozessor, 2 MB RAM, ein wenig Plattenkapazität (180 KB), ein CD-ROM-Laufwerk, einen VGA-Monitor und Windows ab Version 3.0. Fehlt nur noch das Taschen-CD-ROM mit Taschencomputer und Taschenmonitor!

Kohl als Bitmuster

Politik zum Anfassen – oder besser gesagt für den Laufwerksschacht – gibt es demnächst vom **Deutschen Bundestag** und **GLAMUS**, der Gesellschaft für moderne Kommunikation mbH in Bonn. Das Spiel heißt **Gesetzgebung – Ein Computerspiel zum Mitmachen**. Das Ziel: Ein Gesetz initiieren und bis zur Ratifizierung in Bundestag und Bundesrat durchfechten. Bis zu vier Spieler steuern animierte Gesetzesrollen durch die Irrungen und Wirrungen, um ihr Gesetz zur Verkündung im Gesetzesblatt zu bringen. Ein paar gemeine Extraspiele wie das **Bundestagsadler-Puzzle** oder das **Quiz-Break-Out** sollen dem Gesetz zusätzlich im Wege stehen.



▲ *Wie wär's mal mit einem Gesetz zum Thema kalte Getränke am Arbeitsplatz?*

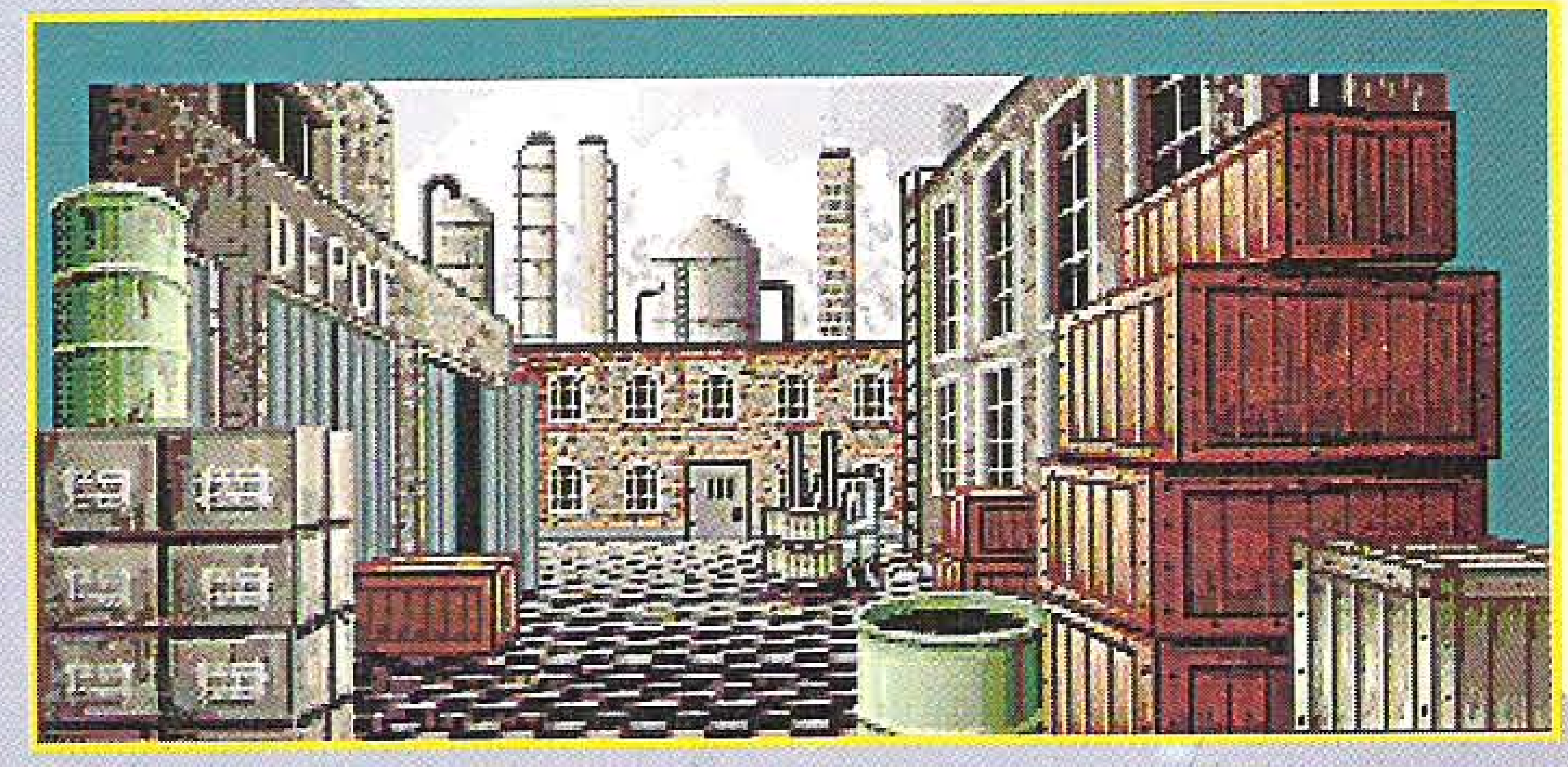
Das Spiel ist kostenlos und kann bei folgender Adresse bezogen werden: **Deutscher Bundestag, Referat Öffentlichkeitsarbeit, 53113 Bonn.** Programmiert wurde es für PC mit VGA-Grafik..

OKI macht die Preise klein

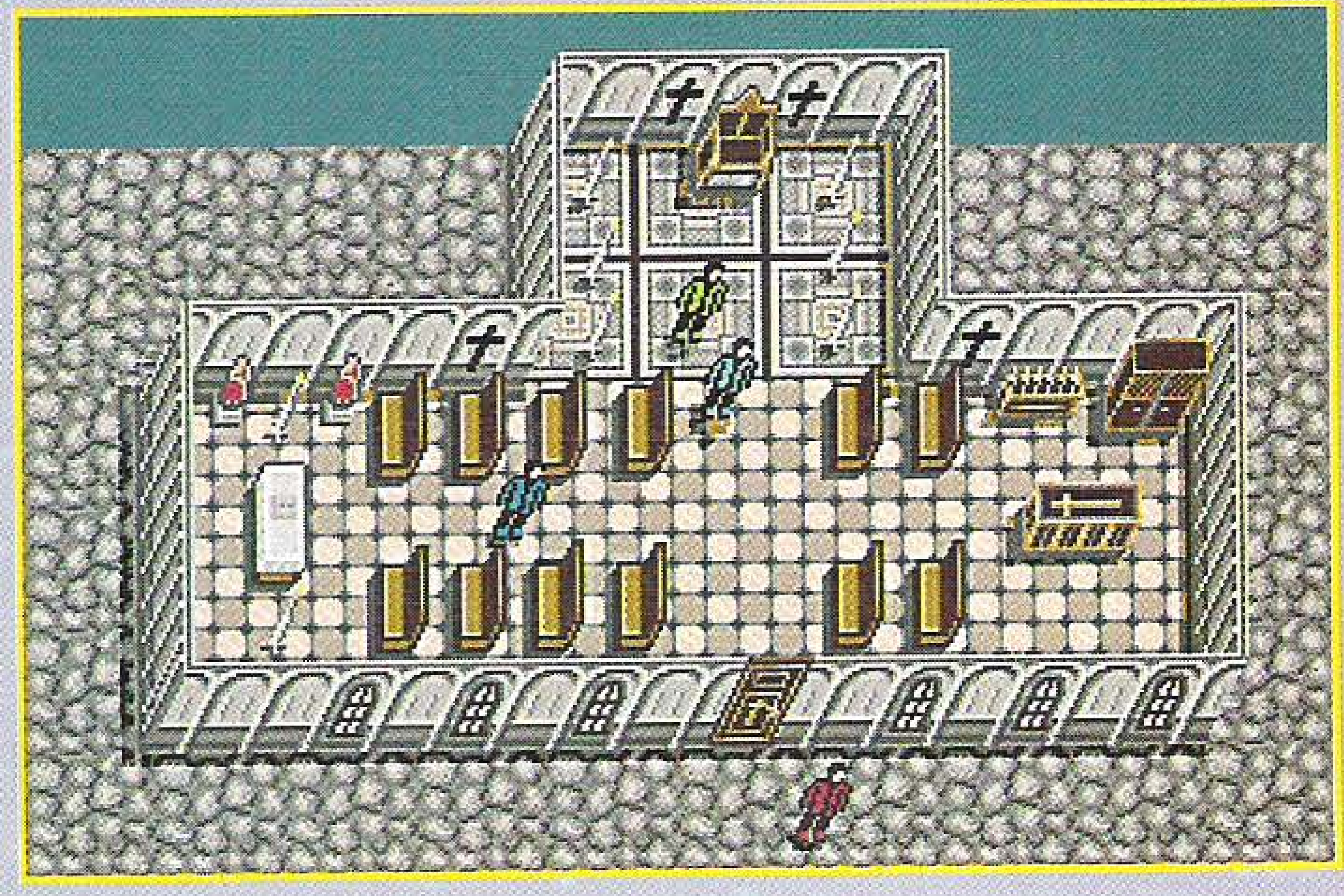
Einen Laserdrucker möchte wohl so mancher PC- und Amiga-Besitzer haben. Der **OKI LED-Drucker OL 400ex** ist ab dem 1. August schon für einen Listenpreis von 1259 DM zu haben. Im Handel dürfte dieser Preis damit noch unterboten werden. Also Augen auf beim Laserdrucker-Kauf.

Der Clou für Profis

Neo aus Österreich, Produzent des erfolgreichen "Diebstahl-Programms" Der Clou! legen noch eins drauf. Mit **Der Clou! – Die Profidiskette** kann jeder PC-, Amiga- oder Sonst-was-Besitzer ab diesem Herbst in die Gilde der Supergangster aufrücken. Matt Stuvysunt, Antiheld aus dem ersten Teil, gibt sich hier alle Mühe, zum meistgesuchten Dieb Englands aufzusteigen. Auf der Datendisk befinden sich acht neue Herausforderungen, unter anderem ein Einbruch in die Bakerstreet 221B, wo aus dem Sherlock-Holmes-Museum wertvolle Kuriositäten zu stehlen sind, ein (nächtlicher) Besuch in Madame Tussauds Wachsfigurenkabinett, kurze Erkundung in Downing Street 10 (soweit zum Thema Politik und Verbrechen), sowie ein ebenfalls nächtlicher Plausch mit der Queen im Buckingham Palace. Fünf neue Fluchtfahrzeuge (inklusive eines Lkw) stehen zur Verfügung, zehn neue Personen stehen als Helfer parat. Also, Meisterdiebe, ran an die Sore. Und nicht vergessen: Alles mit einem Augenzwinkern betrachten.



▲ *Matt Stuvysunt und die Liebe zu London...*



▲ *... und seinen Schätzen*

Nee, so billich isser denn doch nich...

Bei unserem Bericht über den neuen CD-i-Vorstoß von Philips in Heft 9/94 (Seite 96/97) sind leider zwei Preise vertauscht worden. Tatsächlich kostet das Modell 210/20 statt rund 1300 DM nur 899 DM. Dafür gibt es das Spitzenmodell 220/40 mit 32 KByte Spielstand-Speicher leider nicht für 899 Märker; vielmehr kostet dieses tatsächlich rund 1300 DM. Sorry!

Amiga macht Musik

Achtstimmiger Sound bei nur vier Kanälen, das ist die wohl herausragendste Eigenschaft des **OctaMED**, eines hervorragenden Sound-Programms für Commodore Amiga. Gerade ist die neue Version **V5.02** in deutsch erschienen. Von ABF Computer GbR gibt es befristet bis zum 15.10.94 den OctaMED zum Einführungspreis von 149 DM, danach kostet er 198 DM. Weitere Infos und Bezugsadresse: ABF Computer GbR, Postfach 400143, 70401 Stuttgart, Tel.: 07152/9379 04 (14 bis 18:30 Uhr), Fax.: 07152/937905.

Verhext

Haben wir tatsächlich im letzten Heft von drei Episoden mit insgesamt 27 Levels im Spiel **Hocus Pocus** berichtet? Nein, so schäbig speist die Firma **Apogee** ihre registrierten Kunden nicht mehr ab. Tatsächlich weist das Game eine vierte Episode auf, so daß alles in allem 36 Levels bis zum Happy End zu bestehen sind.

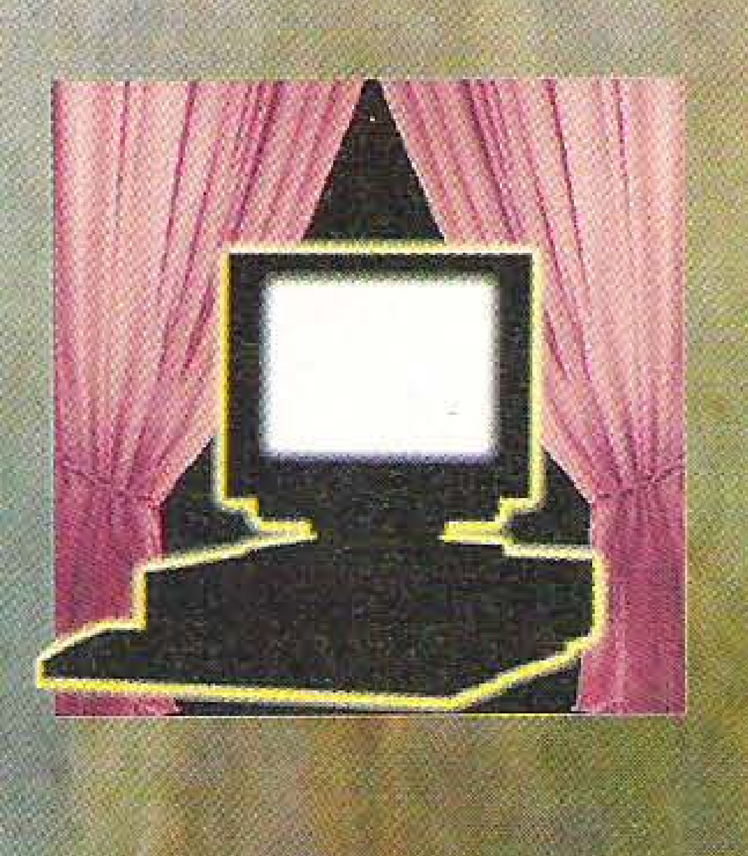
Action in Elmshorn

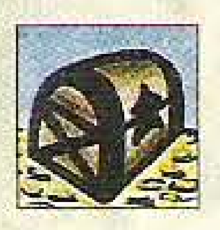
Wer sich für Computer interessiert, sollte sich am 29./30.10.1994 in Elmshorn einfinden. Dort richtet der **Computer Club Elmshorn e.V.** die **fünften Elmshorner Computer-Tage** aus. Gezeigt werden Anwendungsgebiete wie MIDI/Sound, CAD, Bildbearbeitung, Virenerkennung und -bekämpfung, Windows. Diverse Firmen aus dem Bundesgebiet werden anwesend sein. Daneben werden eine Menge Referate und Seminare abgehalten. Überdies ist eine PD-/Shareware-Tauschbörse geplant, eine Tombola und – vielleicht – ein Flohmarkt.

Treffpunkt ist die KGSE in Elmshorn (Hainholzer Schulstraße). Geöffnet ist die Veranstaltung am Samstag, den 29.10., von 14 bis 18 Uhr, und am Sonntag, den 30.10., von 10 bis 17 Uhr. Wer mehr Infos haben will, wendet sich am besten an: Computer Club Elmshorn e.V., Postfach 261, 25302 Elmshorn, Tel.: 04121/83298, Fax: /82016.

Tetris-Nachfolger

Spectrum Holobyte versucht Jahre nach dem Megaerfolg von Tetris und seinen 2000 Varianten einen Nachfolger zu plazieren. **Breakthru!** heißt das Teil, und es geht wieder mal um Klötzchen, die von oben herunterfallen. Statt Formen stehen jetzt farbige Würfel zum Zerdeppern auf der Tagesordnung. Liegen zwei oder mehr Würfel einer Farbe direkt nebeneinander, reicht ein Mausklick aus, und sie verschwinden. So muß man sich durch 24 Levels mit jeweils drei Stages kämpfen, wobei zu Beginn eines jeden Screens eine komplette Mauer aus solchen Steinen steht, während es von oben neue Klötzchen hagelt. Sind alle Steine vom Screen, geht's in den nächsten Level. Auch 'n paar Extras, wie zum Beispiel Bomben, Raketen und Spinnen, machen nicht gerade den Reißer aus dem Game. Zwar steigt der Schwierigkeitsgrad an (mehr Farben), aber letztendlich ist es eher ein Spiel für verkaterte Tage, wo man eh nicht viel denken will. Das ganze Teil läuft übrigens unter Windows und kostet 69,95 DM.





ERBEN DER ERDE

PC (DOS 5.0, Maus; unterst. alle gängigen Soundkarten), **119,95 DM**, geplant für: **PC-CD-ROM**, Hersteller: **New World Computing/Softgold (deutsche Version)**, Muster von: **Softgold**.

ERBEN DER ERDE hätte wirklich das Zeug zum Spiel des Monats gehabt, wenn... – ja, wenn neben der Story auch der Rest herausragen würde. Ob sich der Kauf des Adventures von NEW WORLD COMPUTING trotzdem lohnt?

Anno Humanum



◀ *Das Abenteuer beginnt*

▲ *Gut getarnt ist halb gewonnen*

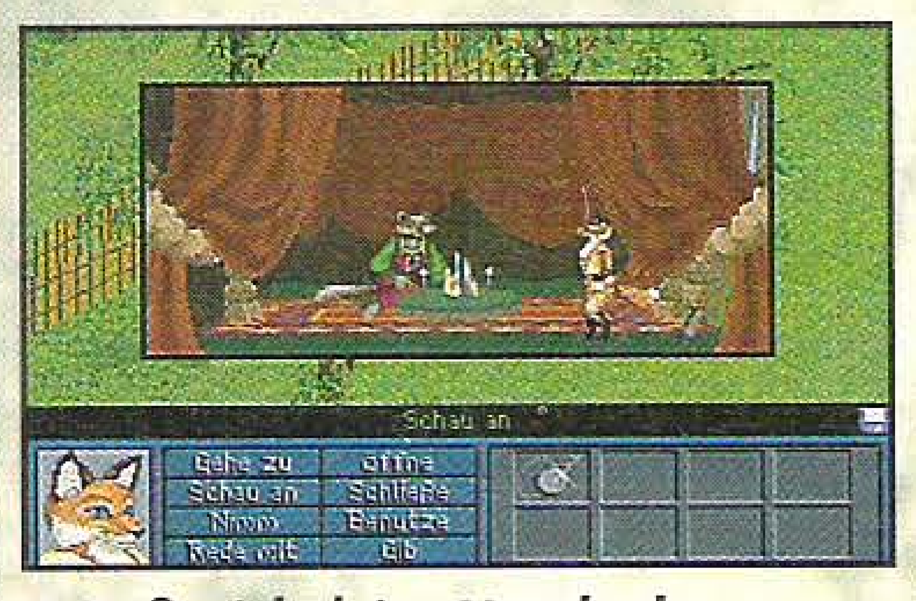
Die Menschen herrschten über die Erde. Doch eines Tages verschwanden sie spurlos und hinterließen ihr Erbe, den Himmel, das Land und die Seen. Und sie gaben vier große Geschenke an ihre Kinder: den denkenden Geist, das fühlende Herz, den sprechenden Mund und die greifende Hand. Die Kinder – das sind die Tiere, die nunmehr in dem Land leben, wo bunte Blumen blühen, jeder seine Aufgabe hat und scheinbar Frieden herrscht. Doch der Schein trügt!

Eines Tages – es ist gerade Jahrmarkt, und Rif, der Fuchs, hat in einem spannenden Spieleduell die Silbermedaille gewonnen – wird jener verdächtigt, die Sturmkugel gestohlen zu haben, die den Bewohnern des Landes das Wetter der nächsten Tage voraussagt. Die Elche, mächtigster Tierstamm und Herrscher über alles, geben Rif eine Chance. Er muß bis zum nächsten Neumond die Kugel finden und den wahren Schuldigen entlarven. Damit er nicht auf dumme Gedanken kommt, behalten sie seine Freundin Rhene als Geisel.

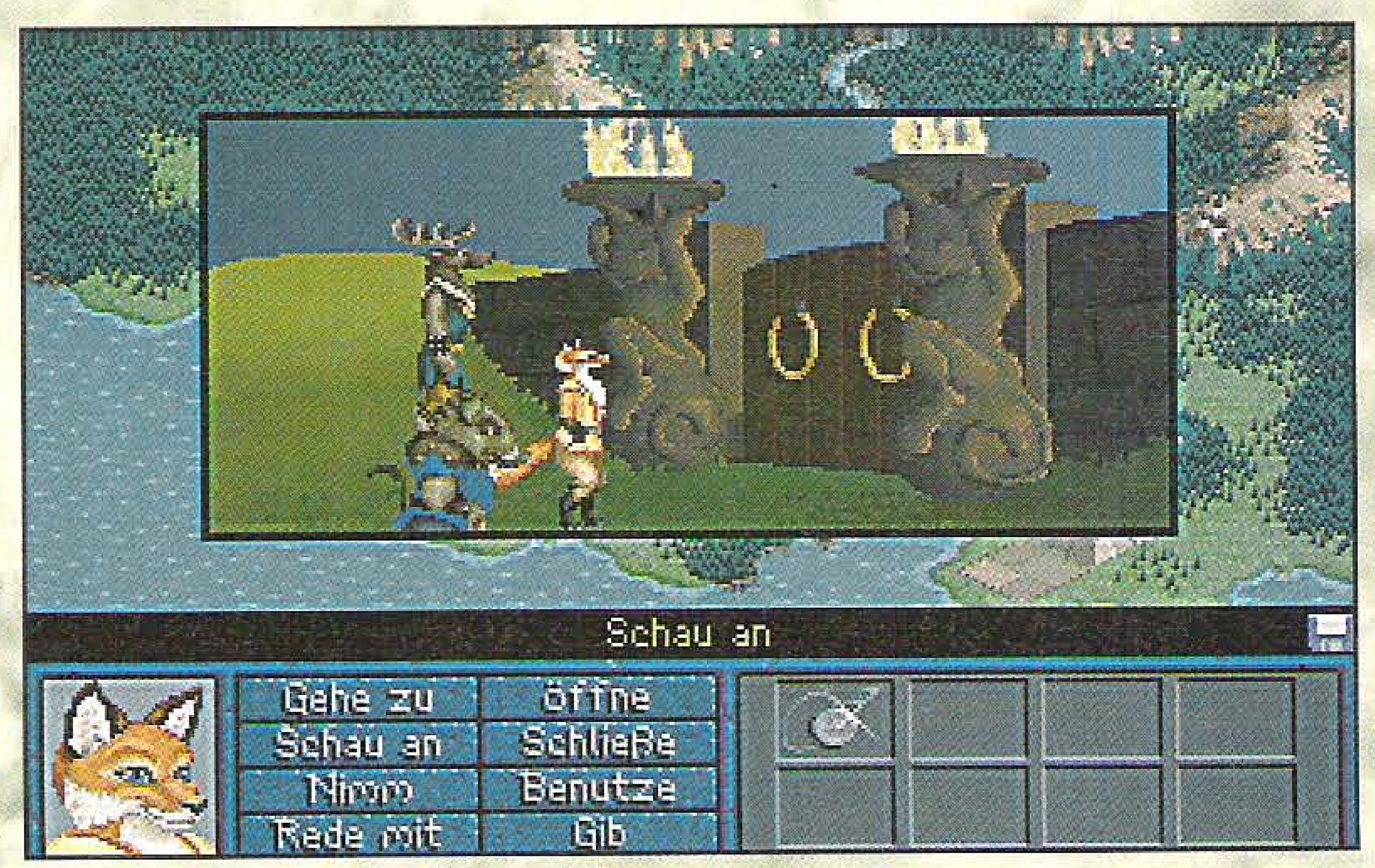
Falls Rif versagen sollte, so der Elchkönig weiter, würden seine beiden Begleiter (ein Elch und ein Keiler) ihn töten. Doch, wie sich später herausstellt, sind die beiden "Aufpasser" ganz nette Zeitgenossen, und so stürzen sich alle drei in ein Abenteuer von ungeheuerlichem Ausmaß.

Auf Rif sind einige nicht gut zu sprechen, die an seine Schuld glauben. Entsprechend schwer hat es der Fuchs, Hinweise auf den wahren Täter zu finden. Auch in den Zelten gibt es zunächst keine Indizien – aber eine Wahrsagerin bringt ihn auf die richtige Spur.

So erfährt Rif, daß er sich ins Heiligtum begeben muß, was er und seine Freunde auch gleich tun. Dort findet er einen Becher (dessen Verwendungszweck erst später klar wird), er



▲ *Laß mich deine Hand sehen*



▲ *Das Tor zum Garten der Wahrheit*

kommt aber nicht weiter, bevor er ein Zeichen des reinen Herzens gezeigt hat.

Es geht in den Wald, wo Rif vom Elchkönig eine "Empfehlung" erhält,



▲ *Und wer bist Du? Jadas Binnich*

und die öffnet ihm die Pforte zu einem wunderschönen Garten. Dort findet der Fuchs unter einigen Sauerbeeren (unbedingt mitnehmen!) einen Fußabdruck. Aber von wem stammt er? Rif sucht und findet die Rattenhöhle. Dort befindet sich neben der in Büchern niedergeschriebenen Geschichte der Menschheit auch Sist, doch der Weg zu ihm ist beim ersten Mal lang und beschwerlich.

Zunächst gilt es, den Torwächter abzulenken, und diesen Part über-

▲ *Wo sich Fuchs und Hase guten Tag sagen*

nehmen Rifs Begleiter. An dieser Stelle sei die Übersetzung durch Softgold und hier speziell Jörg Gräfingholt erwähnt, der auch schon bei *Day of the Tentacle* und *Sam & Max* eindeutschte. Hier eines von vielen Beispielen:

Der Torwächter möchte den Namen der Besucher wissen. Diese stellen sich als Wer Bistu und Jadas Binnich vor! Und das führt natürlich zu totaler Verwirrung: "Wer Bistu." – "Ich bin der Torwächter. Und wer ist er?" – "Korrekt!" – "Wer bist Du?" – "Das ist mein Spitzname." – "Was?" – "Wer!" – "Du bist wer?" – "Jadas Binnich." – "Wie ist Dein Name?" – "Wer Bistu!" – "Ich bin der TORWÄCHTER...."

Glaubt mir, es lohnt sich, an dieser Stelle mal eine kleine Pause einzulegen und einfach dem Dialog zu folgen. Ich bin schon jetzt auf die CD-ROM-Version gespannt, die ja komplett als Talkie erscheinen soll.

Nach einem kurzen Kopierschutz-Intermezzo (ein Tiername aus dem Handbuch wird abgefragt) geht es weiter zu Sist. Und der kann Rif helfen. Allerdings muß der Fuchs ihm einen Gipsabdruck der Spur bringen, da er selbst nicht mitkommen kann.

Den Gips finden Rif und seine Freunde bei den Frettchen, jedoch nur gegen Bares. Und das gibt es auf dem Jahrmarkt im Tausch gegen die Silbermedaille. Wieder im Heiligtum angelangt, finden wir einen Eimer, füllen ihn mit Wasser aus dem Brunnen, stellen nun den Gips her und nehmen kurze Zeit später den Fußabdruck mit.



▲ *Hier war keine Bausparkasse am Werk*

Zuvor besucht Rif noch das Schloß des Keilerkönigs, nimmt ein Schlammbad und bekommt so einen sehr wichtigen Siegelring. Der Abdruck, die Beeren und der Ring führen dazu, daß Sist einen konkreten Hinweis auf den wahren Dieb geben kann, der irgendwo auf einer Insel im Norden leben soll. Aber Sist weiß auch, daß sich anscheinend Keiler und Wölfe vereint haben, und er befürchtet Schlimmstes. Die Sturmkugel MUSS wieder her.

Nach einem kurzen Blick auf die Landkarte müssen unsere drei Helden erkennen, daß man nicht so ohne weiteres zu jener Insel kommt. Doch da ist ja noch das Haus des Kartenmachers, und wenn es gelingt, sein Fernrohr instand setzen zu lassen, dann wird bald eine völlig neue Welt offenbart. Das Abenteuer geht jetzt erst richtig los...

New World Computing hat sich an großen Vorbildern orientiert: In Sachen Steuerung, Textausgabe usw. läßt *LucasArts* schön grüßen. Die Ausgangssituation (keine Menschen, Keiler als Machthaber) erinnert stark an



▲ *'s ist Sist!*





▲ *Geld gegen Silber*

George Orwells "Animal Farm", doch zum Glück ist die nachfolgende Handlung denn doch ganz anders. Vor allem ist sie gewaltfrei – und die Tatsache, daß Rif sozusagen unsterblich ist, macht das Spiel zwar nicht einfacher, dafür aber fairer.

Man sollte dennoch das Speichern nicht vergessen, 24 Plätze sind dafür vorgesehen. Immerhin 15 MB werden auf der Festplatte benötigt, um die Erben der Erde zum Leben zu erwecken, die im Vorspann sogar sprechen. Die späteren Sounds beschränken sich auf Geräusche und die Begleitmusik. Hier gibt es die ersten Abstriche: manchmal eine recht

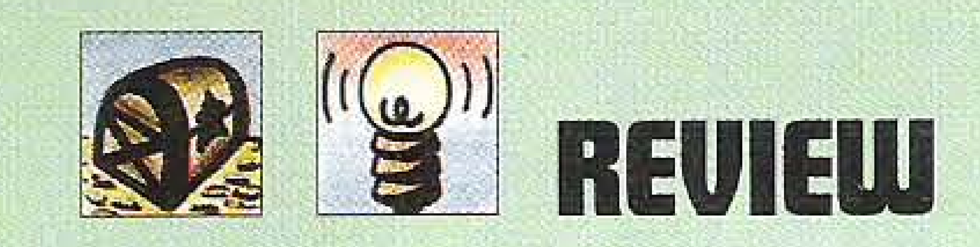


▲ *Was für ein blöder Sack*

einfühlsame Melodie, manchmal ein ziemlich trostloses Gedudel. Beides wird aber dank ständiger Wiederholung schnell langweilig, so daß man besser auf die Musik verzichtet.

Grafisch kann sich EDE nicht mit LucasArts-Games messen, und so bleibt unterm Strich ein originelles, spannendes und – dank Jörg & Co. – witziges Adventure, das mit etwas mehr Eigenständigkeit in der Programmierung mindestens mit einem Hitstern im Gepäck abgeschnitten hätte. Aber das soll Euch nicht davon abhalten, Euch das Game zu besorgen. Für kleine und große Kinder wie mich ist es bestens geeignet.



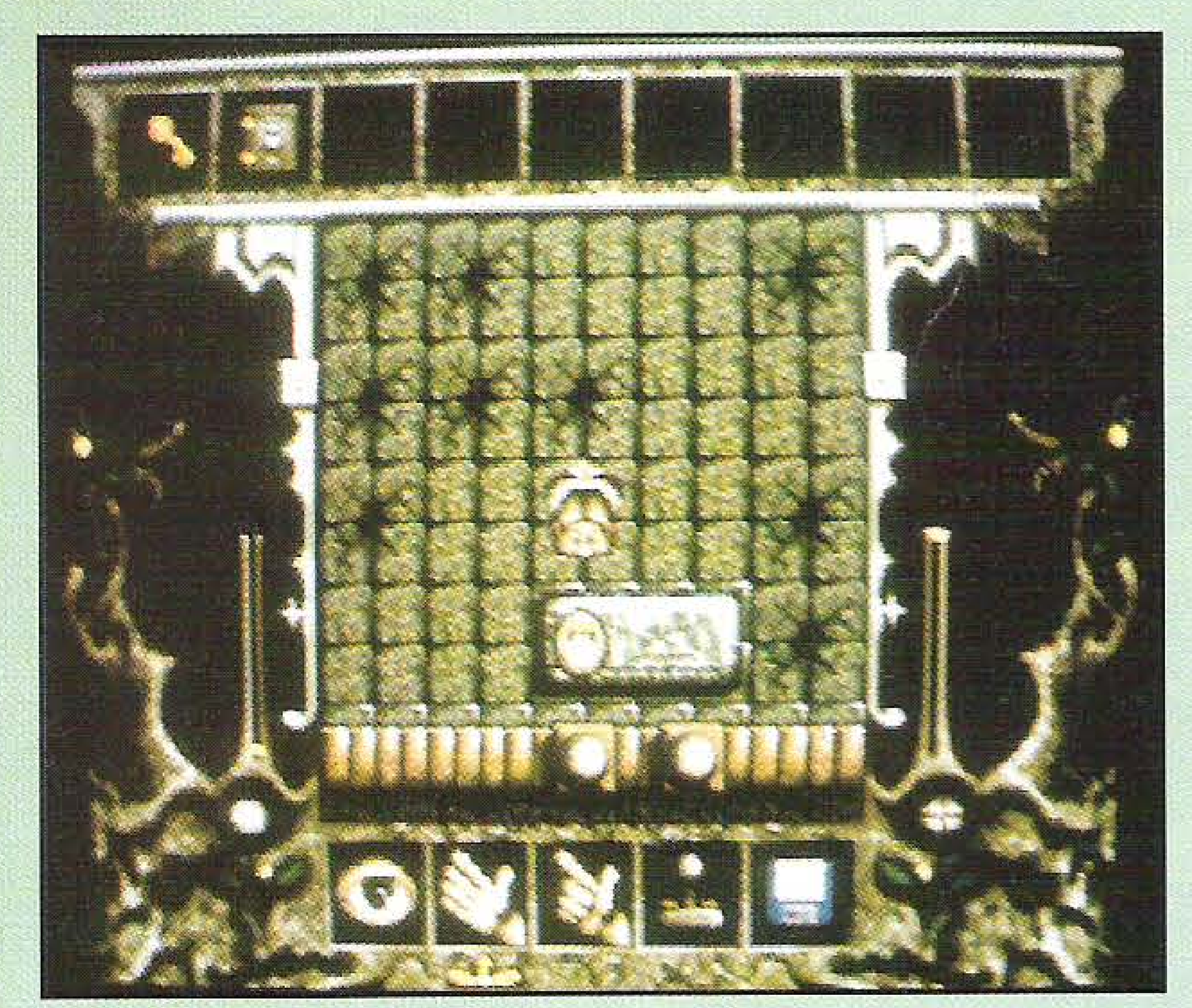



Bruderzwist

Wohl dem, der ein Einzelkind ist. Hat man nämlich einen großen Bruder, dann gibt's immer Streit, nur die Hälfte vom Kotelett und die abgetragenen Sachen. Und manchmal auch Krieg.

VALHALLA AND THE LORD OF INFINITY

Amiga (1 MB), **79,95 DM**, Hersteller: **Vulcan Software**, England, Muster von: **Die Cassette.**



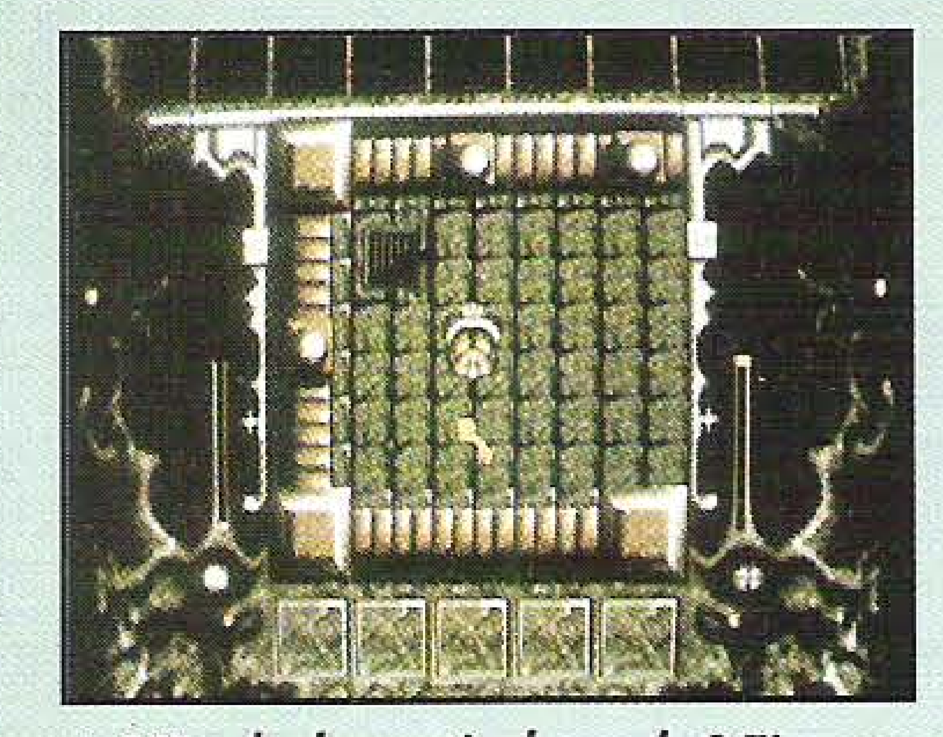
▲ *Hallo Leute! Hier! Hier unten, Mensch*

Es geht richtig zur Sache in **Valhalla and the Lord of Infinity**, einem neuen Amiga-Spiel von Vulcan-Software. Die Story handelt von zwei Brüdern, die als Königssöhne im Land Valhalla leben. Der eine ist ein starker Recke, geschickt im Umgang mit dem Schwert und dem Buch, der andere ein verschlossener, von dunklen Gedanken getragener Bursche.

Der Bischof des Landes beobachtet die beiden sehr genau. Er ahnt, daß sich hier ein Konflikt anbahnt. Garamond, der ältere und aufgeschlossene, wird einmal den Thron des Königreiches besteigen. Infinity, so der Name des verschlossenen, jüngeren Bruders, wird dabei leer ausgehen. Und der Bischof erkennt, daß sich Infinity damit nicht abfinden wird.

Es kommt, wie es kommen muß: Der alte König stirbt; Garamond wird zum neuen König gekürt. Und kurz darauf sieht man finstere Gestalten in die Burg reiten, die sich heimlich mit Infinity treffen. Und dieser seilt sich öfter mal ab, um nach Tagen wiederzukommen – nicht ohne Geld und Wertsachen unter irgendwelche Leute gebracht zu haben.

Eines schönen Tages sieht der Bischof auf einer Reise durch das Land einen weinenden Jungen. Als er ihn fragt, was denn los sei, erfährt er, daß Teile der Bevölkerung planen, den König zu ermorden und an seiner Stelle Infinity auf den Thron zu setzen. Der Bischof eilt zurück zum Schloß, um Garamond zu warnen, doch der wiegelt ab und nimmt seinen Bruder in Schutz.



▲ *Was haben wir denn da? Einen Schlüssel?*

Da die Warnungen des Bischofs in den Wind geschossen werden, kommt es zum zweiten Mal, wie es kommen muß: Infinity reißt mit einer großen Horde von finsteren Gesellen die Macht im Lande Valhalla an sich und bricht einen Bürgerkrieg vom Zaun, in dessen Verlauf Garamond und seine Gattin umgebracht werden. Danach setzt sich Infinity auf den Thron und verwandelt das ehemals blühende Valhalla in ein Land des Terrors und Schreckens.

Was er allerdings nicht verhindern konnte, ist die Tatsache, daß des Königs Sohn, der junge Prinz, von Getreuen Garamonds gerettet und außer Landes gebracht wird. Dieser wächst mit der Zeit heran, erfährt die Geschichte der feindlichen Brüder und kennt nur noch eines: Rache...

Als ich die Verpackung von Valhalla öffnete, traute ich erst mal meinen Augen nicht: Sechs HD-(!)Disketten, ein Minihandbuch und ein Poster, auf dem sich das gleiche nichtssagende Titelbild befindet wie auf der Verpackung. Um es gleich vorwegzunehmen: Durch die Verwendung von HD-Disks können Probleme bei einigen Amiga-Rechnern der älteren Generation (und damit mit älteren Laufwerken) entstehen. Da die Disks mit 880 KB formatiert waren, frage ich mich natürlich, warum hier überhaupt HDs verwendet wurden.

Aber gut, gehen wir weiter. Das "Minihandbuch" besteht aus 22 Seiten, von denen 16 die Story und sechs Installationshinweise enthalten. Gebraucht wird es als Lieferant eines Paßworts, damit man überhaupt ins Spiel gelangt.

Das Spiel wird mit dem Joystick gesteuert. Das Männchen entpuppt sich als der zurückgekehrte Prinz, der zuerst im Schloß von Valhalla verschiedene Rätsel lösen muß. Dazu läßt man den kleinen Kerl durch die ausschnittsweise dargestellte Burg laufen, Gegenstände aufnehmen und benutzen, Türen öffnen und die Gegend erkunden.

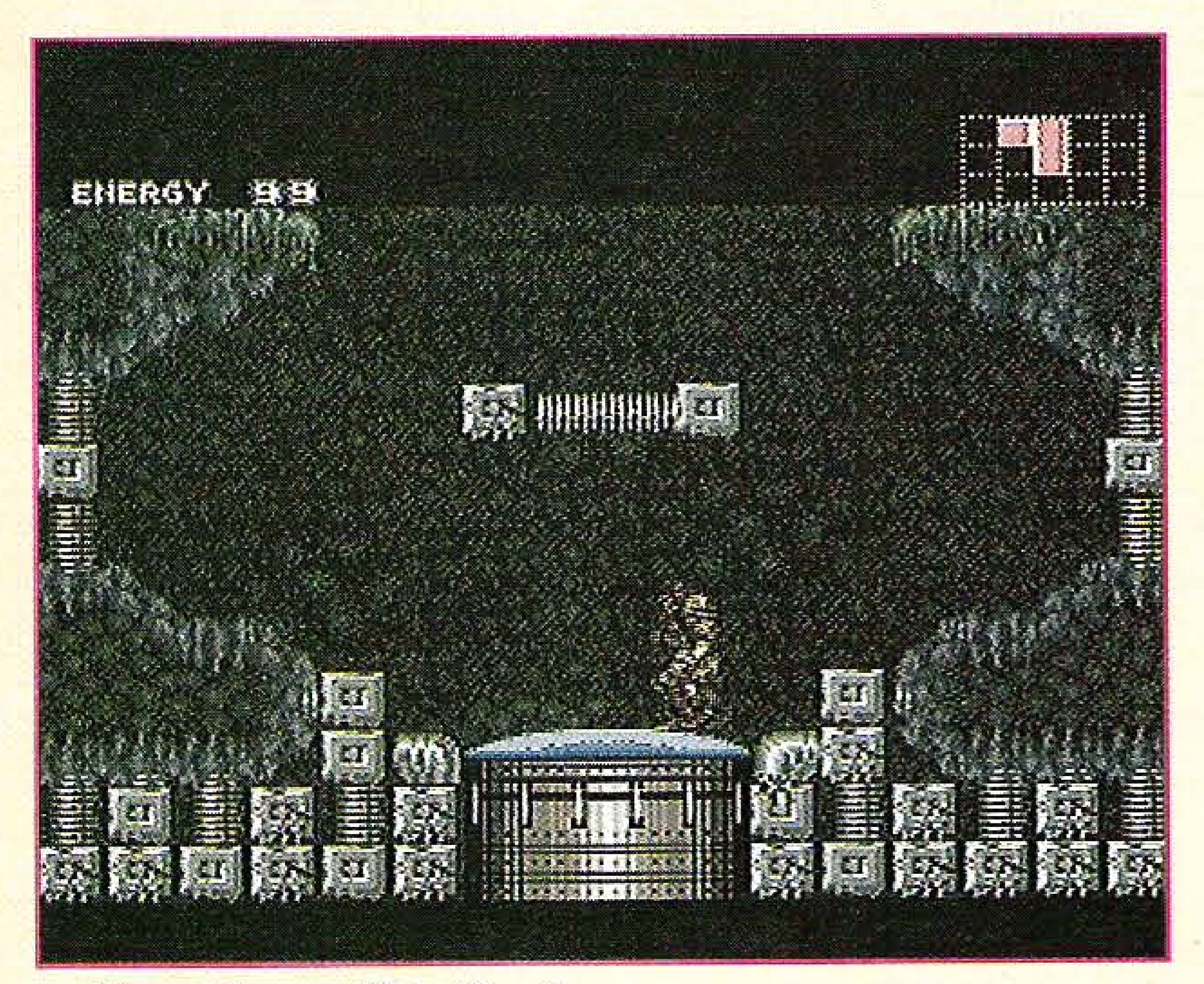
Valhalla hinterläßt bei mir einen zwiespältigen Eindruck. Einerseits ist die Grafik niedlich und das Gameplay mal was anderes im Action-Adventure-Einheitsbrei, andererseits ist mir zu wenig auf dem Bildschirm. Obwohl die Steuerung prinzipiell ganz gut funktioniert – die Aktionen werden über Piktogramme angewählt –, bekommt man Schwierigkeiten bei den "gesprochenen" Infos. Und das führt dazu, daß es irgendwie hakt und hängt.

Man kann das Spiel von Disk spielen, die Wechselei hält sich in Grenzen, da jede Diskette eine bestimmte Anzahl kompletter Levels enthält. Auf die Festplatte paßt Valhalla auch, allerdings muß man den Inhalt der Disketten (dort enthaltene Unterverzeichnisse) in das entsprechende Verzeichnis kopieren und dieses dann auf die Disk-Namen assignen. Warum einfach, wenn's auch schwer geht, gelle? Daß man es richtig gemacht hat, sieht man daran, daß die Verzeichnis-Icons in richtiger Reihenfolge den vollständigen Spielnamen ergeben.

Übrigens nennt sich Valhalla noch "Das erste richtige Sprach-Adventure". Dementsprechend gespannt war ich auf den Start. Dort sieht man zuerst ein Männchen – und zwar senkrecht von oben. Das erzählt (!) die Story und gibt auch sonst sprachliche Informationen. Allerdings erwies sich meine Vermutung, man würde den Sprach-Synthesizer des Amiga benutzen, als vollkommen falsch. Die Sprache ist digitalisiert, wird vom Datenträger aus in den Speicher geladen und vom Sound-Prozessor abgespielt. Der Erfolg: Manches ist nur mit großer Anstrengung zu verstehen, was sich bei Action-Szenen als verhängnisvoll erweisen kann.

Meine Meinung zum Spiel: Schlecht ist es nicht, es hat sogar seinen Reiz, aber das Ultimative ist es bei weitem nicht.





▲ *Kesse Biene trifft heißen Feger...*

HiTech-Lady mischt Monster auf

ASM HIT

Kommt Dir bekannt vor, der Name METROID? Kein Wunder: Metroid gab es vor Jahren schon mal für die 8-Bitter, und die neue Super-NES-Version ist genau das, was der Titel verspricht – SUPER!

Richtig ruhig geht es in der Galaxis zu, seit die Menschheit der galaktischen Föderation beigetreten ist. Man gibt sich (völlig untypisch) der friedlichen Erforschung des Universums hin, und alles ist Friede, Freude, Eierkuchen – bis die Entdeckung des Planeten SR 388 die ganze Föderation in Aufruhr versetzt. Der Planet an sich ist es nun nicht gerade, was die Leuten gruselt, vielmehr versetzt die dort ansässige Lebensform die Forscher in helle Aufregung: Die Metroiden, eine ziemlich seltsame Rasse, brüten im Inneren anderer Lebewesen und übernehmen dabei große Teile der Körper. Bon Appetit!

SUPER METROID

Super NES, 130 DM, Hersteller: **Nintendo,** Japan, Muster von: **Nintendo of Europe**

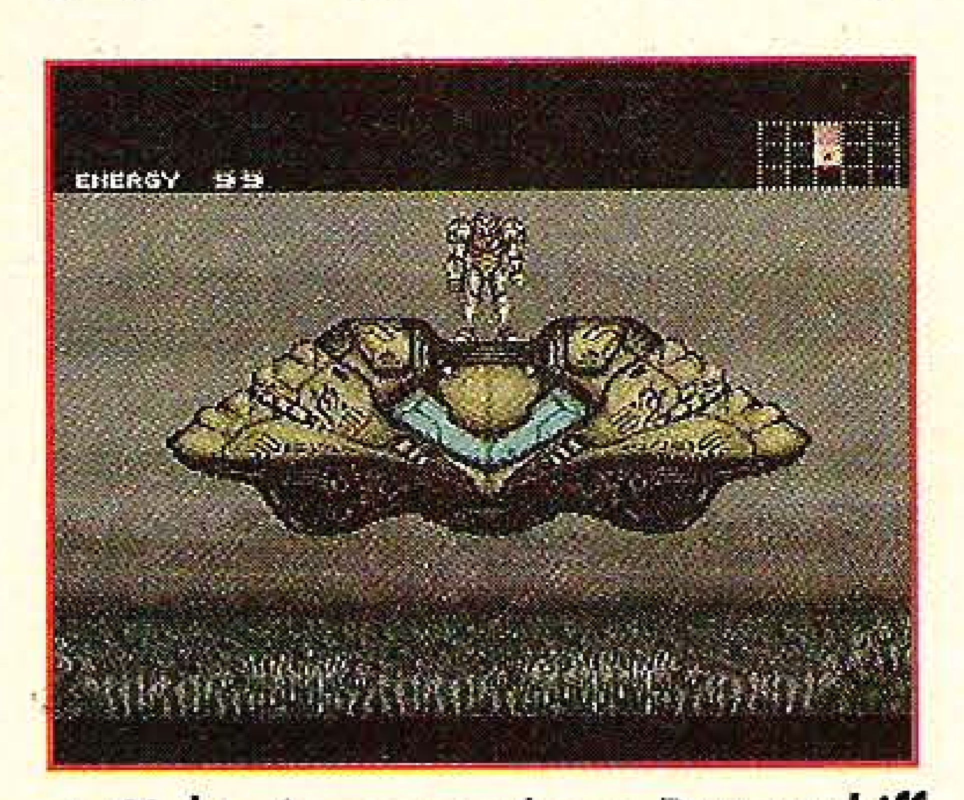
Zu Forschungszwekken (wie blöde kann man schon sein) wird einer der Metroiden via Frachtraumer zur Erde verschifft, dabei aber leider von schlabberigen Mutanto-Raumpiraten erwischt. Der Metroid interessiert diese Jungs natürlich am meisten, denn daraus könnte man ja vielleicht eine Superwaffe züchten und der Föderation ein bißchen einheizen. Also zurück damit auf den Planeten. Das kannst Du nicht zulassen? Okay, schon nimmt die fröhliche Super-Metroid-Hatz ihren Lauf.

Nach den beiden heißen Metroid-Klassikern auf NES und Game Boy machst Du Dich hiermit zum dritten Male als beinharte Einzelkämpferin Samus Aran auf die Socken, um in Deiner HiTech-Rüstung die Kastanien aus dem Feuer zu holen. Du hast dabei das (uneingeschränkte) Vergnügen, diese Höllenlotte durch das Tunnellabyrinth von SR 388 zu steuern, um den letzten lebenden Metroiden zu finden und ihn genau wie die Piratenchefin endgültig in die ewigen Jagdgründe zu befördern.

▲ *Sind wir hier im Bundestag?*

Der Job hat es echt in sich, denn die sechs Ebenen des Games sind einfach riesig. Du mußt Dich Teilstück für Teilstück immer tiefer durch das in der Seitenansicht dargestellte Ganggewirr vorantasten. Waagrechte Stollen, senkrechte Schächte, Säureseen, Dornendschungel wechseln sich mit den Resten der verfallenen, unterirdischen Raumstation einer lange ausgestorbenen Kultur ab. Überall lauern fiese Monster, die mit Klauen, Dornen, Zähnen, Tentakeln etc. hinter Samus her sind.

Mit Hilfe von diversen kleinen Spezialinstallationen in ihrem Kampfanzug kann sich die wenig damenhafte Lady aber recht gut zur Wehr setzen: Laser, Bomben, Missiles und Charge Beam gehören sozusagen zur Grundausstattung, auch wenn Samus einige der Utensilien erst in den verwinkelten Gängen finden muß. Auch was die Fortbewegung anbelangt, hat die Heldin einige



▲ *Sieht einem gewissen Raumschiff Nostromo nicht unähnlich*

Tricks drauf, die unsereins schwer vermißt. Ist z.B. ein Tunnel zu niedrig, verwandelt sie sich in einen kleinen Ball und rollt einfach durch, ätsch. Etwas später geht es auf diese Weise sogar senkrecht die Wände hoch. Zündet Samus unter ihrer Ballform eine Bombe, wird sie dadurch in die Höhe katapultiert, erreicht so Öffnungen hoch oben in den Wänden und oft genug auch geheime Passagen. Sehr praktisch.

Natürlich fehlen in diesem schicken und ausgesprochen riesigen Game auch die Obermonster nicht, die hier reichlich durch die Gänge hüpfen, teilweise von erlesener Fiesheit strotzen und alle haarsträubend gruselig sind. Da kommt echt Freude auf. Aber Deine Ausdauer und Geschicklichkeit wird nicht nur gnadenlos gefordert. Als hochwirksame Anti-Frust-Faktoren dienen zum einen die Save-Option, durch die Du an ganz bestimmten (meistens schwer zugänglichen) Stellen einen Spielstand auf Eis legen kannst, und zum anderen ein umfangreicher Spielführer, toll bebildert, ganz in Farbe und komplett in Deutsch.

Super Metroid zeigt dieselben spielerischen Qualitäten, die schon die ersten beiden Teile zu echten Rennern werden ließen, und setzt noch mal dicke obenauf: Wunderschön-schauerlich angehauchte Grafik sowie unheimliche Musik und gänsehäutige Soundeffekte sorgen für dezentes Alien-Gegrusel vorm Monitor. Und der wichtigste Punkt: Das Gameplay ist Extrasahne, komplex, herausfordernd – und nie unfair.





Versandtelefon: 02803 - 1359 oder 02803 - 719
Fax : 02803 - 8161



Ladenlokale Softwarehouse :
46483 Wesel / Dudelpassage/ 0281-25922
47533 Kleve / Gasthausstr. 12/ 02821 - 14483
47608 Geldern / Innenstadt-Glockengasse 13/ 02831 - 87904

Ladenpreise Varileren!!!!!!

Versandanschrift:
S. Geratz
Papenweg 15
46487 Wesel

Versandtelefon Mo.-Fr. von 9.30 - 18.30 Uhr durchgehend

Amiga

Titel		Preis
1869	DV	64,95
Alien 3	DA	47,95
Alienbreed 2	DA	47,95
Ambermoon	DV	69,95
Anstoss	DV	67,95
Anstoss World Cup	DV	54,95
Apocalypse	DA	47,95
Arcade Pool	DA	29,95
Aufschw.Ost	DA	57,95
Beneath Steel Sky	DV	54,95
Body Blows- Galactic	DA	47,95
Brian t. Lion	DA	47,95
Bubba`n Stix	DA	49,95
Bundesliga- Manger 2.0	DV	67,95
Bundesliga- Man.Hattrick	DV	74,95
Burntime	DV	64,95
Campaign 2	DV	64,95
Captive 2/Liberat.	DA	54,95
Chaos Engine	DA	47,95
Chartbreaker	DV	x57,95
Chr. Columbus	DV	74,95
Cliffhanger	DA	29,95
Combat Air Patrol	DA	59,95
Cool Spot	DA	54,95
Crash Dummies	DA	39,95
Cyberpunk	DA	54,95
Das Schw. Auge	DV	69,95
Death or Glory	DV	79,95
Der Clou	DV	64,95
Der Patrizier	DV	64,95
Die Siedler	DV	79,95
Diggers	DV	64,95
Dog Fight	DA	64,95
Doofus	DA	47,95
Dracula	DA	29,95
Dune 2	DV	49,95
Eish.Manager	DV	72,95
Elfmania	DA	47,95
Elite 2	DV	52,95
Empire Soccer	DV	49,95
Eye of Storm	DV	59,95
F 1 Autorennen	DA	59,95
FIFA Soccer Intern.	DV	i.V.
Flashback	DV	59,95
Formula One G.P.	DA	77,95
Genesia	EV	54,95
Goal	DV	29,95
Goblins 3	DV	66,95
Gunship 2000	DA	64,95
Hanse deluxe	DV	39,95
Heimdal 2	DV	62,95
Hist.Line 14-18	DV	67,95
Impos.Mission2025	DA	64,95
Indiana Jones 4	DV	47,95
Innoc.unt.Caught	DV	67,95
Jurassic Park	DV	49,95
K 240/Uthopia 2	DA	57,95
Kings Quest 6	DV	x59,95
Legacy of Sorasil	DA	x47,95
Locomotion	DV	54,95
Lothar Mathäus	DA	59,95
Lotus Comp.Teil 1-3	DA	54,95
Magic Boy	DA	49,95
Manchester United - P.L. Champions	DV	59,95
Micro Machine	DA	47,95
Missles o.Xerion	DA	44,95
Monkey Island 1	DV	35,95
Monkey Island 2	DV	47,95
Morph	DA	47,95
Mr. Nutz	DA	47,95
Naughty Ones	DA	47,95
Oxyd Magnum	DA	47,95
Perihelion	DA	47,95
Pinball Spezial- Edit/Dreams+Fantas.	DA	59,95
Pizza Conection	DV	77,95
Rüsselsheim	DV	59,95

Amiga

Titel		Preis
S. U. B.	DV	x54,95
Second Samurai	DA	59,95
Sens. Soccer Intern.	DA	39,95
Sierra Soccer	DV	47,95
Simon the Sorcerer	DV	64,95
Skidmarks	DA	47,95
Soccer Kid	DA	49,95
Space Legends	DA	64,95
Spaceward HO !	DV	67,95
Surf Ninja	DA	54,95
Syndicate	DV	59,95
Terminater2/Arcade	DA	49,95
Theme Park	DV	64,95
U. F. O.	DV	x64,95
World Cup Compilation - beinhaltet :	DA	49,95
o Goal		
o Sens. Soccer 92/93		
o Striker		
o Championchip - Manager 94		
World Cup USA 94	DV	49,95
WWF 2	DA	29,95

PC 3,5 "

Titel		Preis
Diggers	DV	64,95
Dungeon Hack	DV	79,95
Eish.Manager	DV	77,95
Elder Scrolls	DV	x79,95
Elite 2	DV	67,95
Empire Deluxe	DV	67,95
Empire Soccer	DV	54,95
Eye Beholder 3	DV	77,95
F1 Autorennen	DA	59,95
F14 Fleet Def.	DA	94,95
Fantasy Empire	DV	67,95
FIFA Soccer Intern.	DV	64,95
Flugsimulator	DV	119,95
Form.One GP	DA	89,95
Freddy Pharkas	DV	67,95
Gabriel Nights	DV	69,95
Goal	DV	39,95
Goblins 3	DV	79,95
Hand of Fate	DV	67,95
Hanse Deluxe	DV	39,95
Harpoon 2	EV	74,95
Heimdal 2	DV	74,95
Hexx, Heresy o.t.Wiz.	DA	67,95

PC 3,5 "

Titel		Preis
Robins.Requiem	DV	59,95
Rüsselsheim	DV	64,95
Sabre Team	DV	x79,95
Sam & Max	DV	84,95
Shadow Caster	DA	79,95
Sim City 2000	DV	79,95
Sim City 2000DATA	DV	34,95
Sim Farm	DV	79,95
Simon t.Sorcerer	DV	84,95
Soccer KID	DA	67,95
Software Manag.	DV	67,95
Space Legends	DA	74,95
SSN-21 Seawolf	DV	69,95
Star Trek 2 Judm.R.	DV	74,95
Starlord	DV	92,95
Strike C.Speech	DA	37,95
Strike Com.Data	DA	37,95
Strike Command.	DA	84,95
Stronghold	DV	79,95
Subwar 2050	DV	89,95
Subwar 2050 DATA	DV	47,95
Syndicate	DV	79,95
Syndicate Data	DV	36,95
System Shock	DV	x87,95
T. F. X.	DV	79,95
Terminater Rampage	DA	67,95
Theme Park	DV	74,95
Tie Fighter	DA	79,95
U.F.O.	DV	94,95
Ultima 8	DV	74,95
Ultima 8 +Speech	DV	109,95
Ultima 8 Speech	DV	39,95
Unlimited Adventure	DV	79,95
Wallstr.Manager	DV	79,95
Wing Armada	DA	69,95
Winter Olympics	DA	67,95
World Cup USA 94	DV	59,95
X - Wing	DA	84,95
X-Wing Upgrade	DV	49,95
B - Wing	DA	39,95
Zool 2	DA	59,95

PC-CDRom

Titel		Preis
Eye of the Storm	DV	79,95
F 1 Autorennen	DA	64,95
Fantasy Empires	EV	67,95
Formula One GP und Leadbetter- Golf auf 1 CD/ DA+EV		59,95
Gabriel Nights	DV	79,95
Goblins 3	DV	89,95
Hand of Fate	DV	99,95
Hanniball+200Sharew.	DV	59,95
Hidden Below	DA	67,95
Inca 2	DV	99,95
Iron Helix	DV	79,95
Journeym.Project	DV	67,95
Jurassic Park	DV	64,95
Lands of Lore	DV	89,95
Lost in Time	DV	87,95
Lukas Classic -	DV	99,95
Advent. enthält :		
o Indiana Jones 3		
o Loom		
o Maniac Mansion 1		
o Zack Mc Krakken		
Lukas Flight -	DV	79,95
Classics enthält :		
o Battlehawk 1942		
o Their Finest Hour & Data		
o Secret Wappon o.t. Luft- waffe + 4 Missionsdisketten		
Mad Doc 2	EV	89,95
MAD News	DV	x89,95
Mega Race	DA	67,95
Microcosm	DA	104,95
Might&Mag.Trio.	DV	87,95
Myst	DA	109,95
Outpost	DA	79,95
Patrizier	DV	87,95
Phantasmagoria	DV	i.V.
Privateer incl. Operation - und Speech	DA	97,95
Quest & Fun beinhaltet :		65,95
Kings Quest 5	DV	
Larry 5	DV	
Red Baron	DV	
Ouest for Glory 4	DV	x79,95
Rebel Assault	DV	79,95
Reunion	DV	69,95
Rings Medusa Gold	DV	69,95
Sam & Max	DV	x89,95
Shadow Caster	DA	89,95
Simon the Sorcerer	DV	79,95
SSN-21 Seawolf	DV	79,95
Strike Commander incl. Speech - und Operation	DA	84,95
Subwar 2050	DV	89,95
Syndicate plus Data	DV	89,95
T. F. X.	DV	84,95
Theme Park	DV	79,95
U. F. O.	DV	94,95
Ultima 8+Speech	DV	89,95
Who shot J.Rock	EV	89,95
Wizardry 6 + 7	DV	87,95
World Cup USA 94	DV	59,95
Zeppelin	DV	x87,95
Zool 2	DA	59,95

Angebote
(gültig auch in den Läden)

Angebot		Preis
Amiga Simon t. Sorcerer	DV	59,95
Amiga Spaceward HO	DV	59,95
Amiga Cool Spot	DA	49,95
PC 3,5 FIFA Soccer	DV	59,95
PC 3,5 Lands of Lore	DV	49,95
CDRom Mega Race	DV	59,95

Diese Angebote solange Vorrat reicht

PC 3,5 "

Titel		Preis
1942 Pacifik Air War	DA	89,95
Aces o. Europe	DV	69,95
Aces o. t. Deep	DV	x79,95
Across the Rhine	DV	x89,95
AL Quadim	EV	67,95
Al Quadim	DV	x79,95
Alone Dark 2	DV	79,95
Anstoss	DV	67,95
Anstoss World Cup	DV	54,95
Arcade Pool	DA	29,95
Archon Ultra	DV	79,95
Aufschw.Ost	DV	64,95
Battle Isle 2	DV	79,95
Beneath t Steel Sky	DV	69,95
Betr.at Krondor	DV	69,95
Bloodnet	DA	x87,95
Bloodstone	DA	59,95
Bund.Manag.2.0	DV	67,95
Bund.Manag.Hattrick	DV	74,95
Burning Steel 2	EV	74,95
Burning Steel 2	DV	x87,95
Burntime	DV	79,95
Campaign 2	DV	74,95
Cannon Fodder	DA	59,95
Chaos Engine	DA	x54,95
Chartbreaker	DV	67,95
Chr.Columbus	DV	79,95
Colonization	DV	x89,95
Com.Data1 o. 2 DV		49,95
Comanche	DV	82,95
Cool Spot	DA	54,95
Dark Legions	EV	64,95
Das schw. Auge 2	DV	x79,95
Das schw.Auge 1	DV	79,95
Day of Tentacle	DV	84,95
Death or Glory	DV	79,95
Der Clou	DV	79,95
Der Patrizier	DV	79,95
Der Planer	DV	79,95
Der Planer Data	DV	39,95
Die Siedler	DV	79,95
In Extremis	DV	67,95
Inca 2	DV	84,95
Indi. Jones 4	DV	47,95
Indy Car Rac. Data	DA	29,95
Indy Car Racing	DA	49,95
Ishar 3	DV	47,95
Jurassic Park	DV	49,95
Kings Quest 6	DV	77,95
Lands of Lore	DV	59,95
Larry 6	DV	69,95
Leg.Kyrandia 2	DV	67,95
Links 386 Pro	DA	89,95
Links Course:		
Banff Springs		44,95
Belfry Wishaw		44,95
Castles Pines		44,95
Firestone		44,95
Innisbr.Copper		44,95
Maunea Kea		44,95
Pebble Beach		44,95
Pinehurst		44,95
Lothar Mathäus	DA	64,95
Mad News	DV	79,95
Magic o. Endoria	DV	79,95
Mortal Combat	DA	49,95
Mokey Island 2	DV	47,95
NHL Hockey 95	DA	i.V.
Overlord	DA	x79,95
Pac. Strike Speech		34,95
Pacific Strike	DA	79,95
Pinball Dreams Data	DA	35,95
Pinball Fantasies	DA	59,95
Pizza Connection	DV	79,95
Police Quest 4	DV	69,95
Preflight	DA	54,95
Privateer	DA	84,95
Privateer Data	DA	37,95
Privateer Speech	DA	37,95
Quest f. Glory 4	DV	x67,95
Railw.Challenge	DV	67,95
Rally	DV	64,95
Ravenlooft SSI	DV	79,95
Reunion	DV	69,95
Rings Medusa Gold	DV	69,95

PC-CDRom

Titel		Preis
10 Jahre Interplay - 10 versch. Titel	DA	89,95
Archom Ultra	DV	67,95
Alone i.t. Dark 1	DV	89,95
Anstoss+Data	DV	84,95
Battle Isle 2	DV	84,95
Battle Isle 2 Data	DV	54,95
Beneath Steel Sky	DV	79,95
Burning Steel incl. Editor sowie Data Schiffe/USA	DV	87,95
Burning Steel 2	EV	67,95
Burntime	DV	79,95
Comanche incl. Data 1+2 plus 10 Bonusmissionen	DV	89,95
Critical Path	DV	99,95
Das schw.Auge 1	DV	64,95
Day of Tentacle	DV	89,95
Der Clou	DV	79,95
Der Planer u. Data	DV	84,95
DOOM Utilities	EV	39,95
Dark Legions	EV	59,95
Empire Deluxe	DV	67,95
Eye of Behold. Triol.	DV	87,95

Zubehör

Artikel	Preis
Amiga Laufwerk extern	119,95
Amiga Laufwerk intern	99,95
Amiga/Atari Mouse	29,95
Amiga Speichererweiterung :	
A 500 auf 1 MB	49,95
A 600 auf 2 MB	99,95
Gravis Game Pad Amiga	39,95
Gravis Game Pad PC	45,95
Gravis Joystick Analog- Pro für PC	77,95

Original Soundblaster Pro Stereo **179.-**

Original Soundblaster Pro 16 Basic **219.-**

Inland ab 250,-DM Portofrei / Vorkasse 5,50 DM / Nachnahme 9,90 DM zuzügl. 3,-DM Zahlkartengebühr.

Abkürzungen: DV = Spiel und Anleitung deutsch / DA = Anleitung deutsch / EV = Englische Version

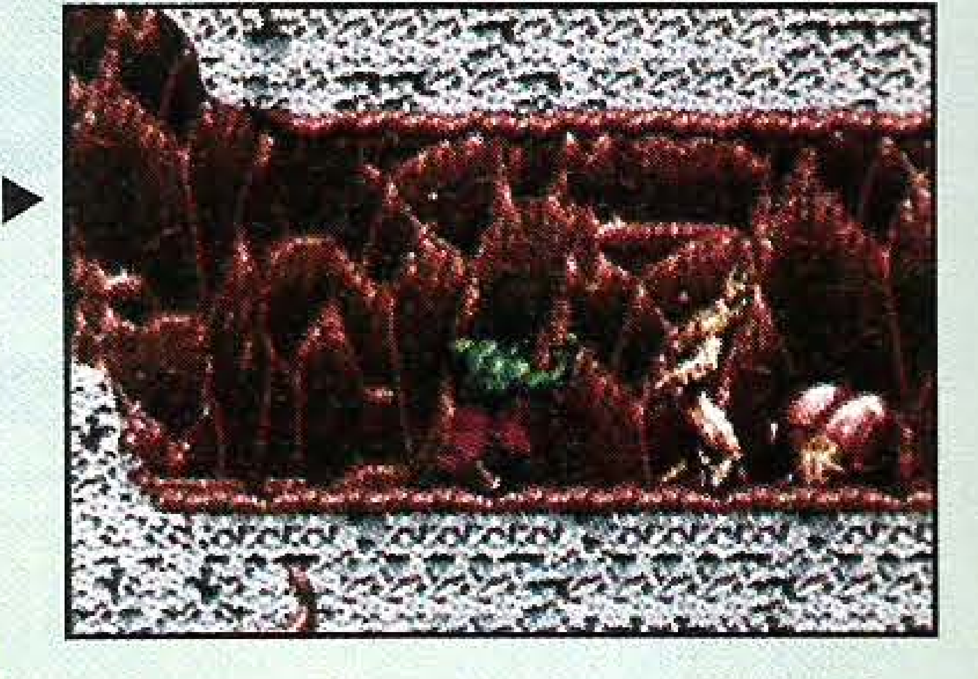
X = Spiel bei Redaktionsschluß noch nicht am Markt / i.V. = Spiel in Vorbereitung Irrtümer vorbehalten

Versandliste kostenlos anfordern !!!!!!!

Versand ohne Aufpreis im Sicherheitskarton !!!!!!

Ruf doch mal an !!!!!!

Der Grünkohl war wohl schlecht ▶



Wirklich unglaublich

Wer kennt ihn nicht, den Incredible Hulk aus zahllosen *Marvel* Comics und aus der anfangs noch interessanten TV-Serie, die eigentlich eine moderne Variante von *Jekyll und Hyde* ist? Was

THE INCREDIBLE HULK

Mega Drive, 129,95 DM, geplant für: **Master System, Game Gear, Super NES,** Hersteller: **U.S.Gold,** USA, Muster von: **Die Cassette.**

U.S. Gold wohl bewogen hat, den Hulk mitten im Sommerloch als Konsolenspiel rauszubringen? Es geht um den üblichen Welteroberer, dessen Pläne es zu vernichten gilt. Weitere Worte über den Inhalt zu verlieren, wäre zuviel des Guten. Fernab des Charmes der alten Comics erscheint der Hulk in fünf verschiedenen Welten und muß sich mit jeder Menge Klein-, Mittel und Großgegnern rumschlagen – im wahrsten Sinne des Wortes, denn The Incredible Hulk ist ein Prügelspiel, wie es im Buche steht – im Strafgesetzbuch unter Beleidigung, versteht sich. Denn im Vergleich zu anderen Genrevertretern (insbesondere einem, der auf dem Index steht) schneidet das Game deutlich schlechter ab.



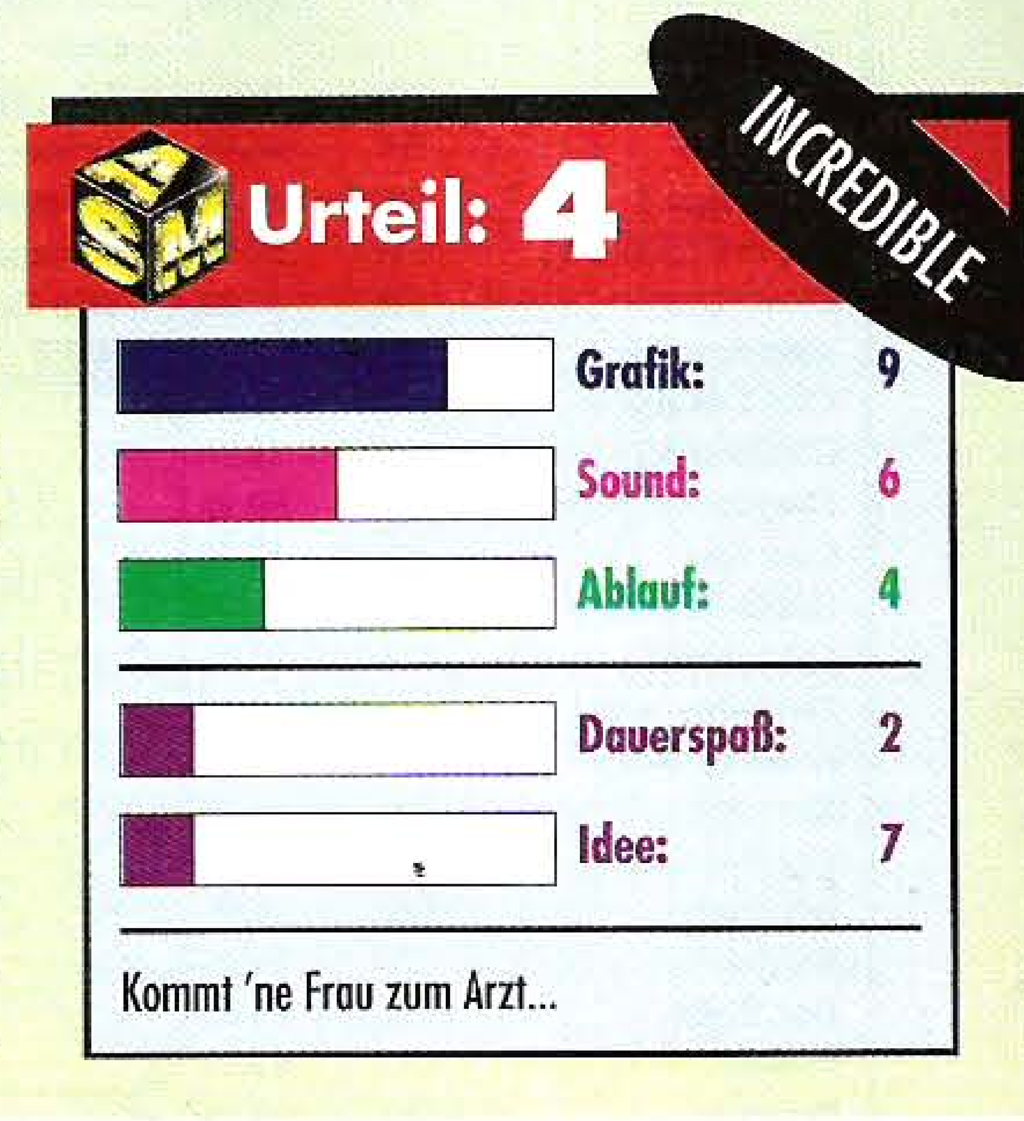
▲ *Unichsachnoch, trink nich' immer Meier-Milch*

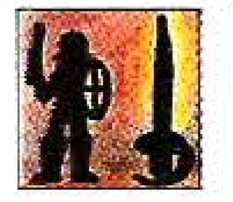
Da sage noch einer, wir würden den mittelmäßigen bis schlechten Spielen keinen Platz mehr einräumen!

Aber – staun, staun – die Grafik weiß sogar zu gefallen, auch die Kollisionsabfrage ist relativ genau. Die Begleitmusik kann man abstellen (ähem), FX gibt es auch, allerdings klingt Hulks Schrei eher wie der von King Kong. Was mich an dem Teil jedoch immens stört, ist der schon fast unverschämte Schwierigkeitsgrad. Extraleben gibt es zwar und ein paar andere Boni, aber die liegen nicht einfach so rum. Und mit drei Leben ohne jegliches Continue ist das Ganze ohnehin nicht so schnell zu schaffen. Klar, wer an Levels spart...

Apropos Leben: Man beginnt als Super-Hulk mit 'ner Masse Kraft. Da die Gegner zum Teil schwer bewaffnet (Panzerfaust!) sind, kostet jeder Treffer selbstredend ein wenig oder etwas mehr Energie. Folglich muß der Spieler fast ununterbrochen kämpfen, um einigermaßen heil durchzukommen. Logisch, daß es da eine Faustregel gibt: Treffer + Energieverlust = Verwandlung in Hulk bzw. Dr. Banner (und der kann gar nix ab). Dagegen helfen Gamma-Kapseln (suchet, so werdet Ihr finden), nimmt Hulk sie auf, verleihen sie einem sogar Superkräfte. Merkt Ihr das sanfte Gähnen?

Dieser Spaß ("Witz" wäre wohl eher angebracht) soll 130 DM kosten. Nee danke, da spare ich mir lieber die Kohle und jedes weitere Wort.





ISHAR 3 – THE SEVEN GATES OF INFINITY

PC (386DX, 4 MB RAM, unterst. SoundBlaster), **ca. 120 DM,** geplant für: **PC-CD-ROM, Amiga, Amiga 1200, Atari ST, Atari Falcon,** Hersteller: **Silmarils,** Frankreich, Muster von: **Selling Points,** Gütersloh.

Da wackeln die Pixel

Alles geht einmal zu Ende: Mit dem dritten Teil der Fantasy-Rollenspiel-Saga Ishar findet die populäre Serie ihren Abschluß – einen würdigen?

Ja, die gute, alte Zeit: Da lebte Kendoria noch in Frieden, waren die Kräfte des Chaos samt ihrer Galionsfigur Shandar vernichtet. Doch nicht nur Totgesagte, sondern wohl auch die Toten leben länger. Denn wer sich Ishar 3 zu Gemüte führt und die Vorgeschichte kennt, hat unwillkürlich das Gefühl, den toten Bobby aus Dallas unter der Dusche wiederzusehen. Als Bösewicht tritt doch tatsächlich wieder Shandar auf, doch diesmal treibt er als Geist sein Unwesen.



▲ *Wirklich rührend: Einer der wenigen gesprächigen Typen in der Stadt Zach*

Da hilft alles nix, die Party muß wieder her, um den Schergen des Chaos Einhalt zu gebieten. Doch was heißt hier Party? Ein rauschendes Fest wird's nämlich nicht, zu schwachbrüstig sind die fünf Charaktere, die man sich vor Spielbeginn stricken kann. Nur zu schnell werden die grünen Jungs in der Stadt Zach platt gemacht.

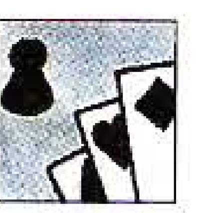
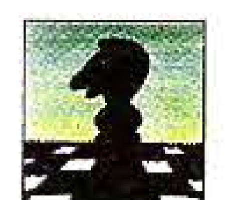
Das liegt wohl nicht unwesentlich daran, daß die Partys aus den ersten beiden Teilen in Ishar 3 importiert werden können und wohl auch sollen. Zwar verlieren sie dann Teile ihrer Ausrüstung und sogar Charakterpunkte, doch stärker als eine neu kreierte Abenteuerbande sind sie allemal.

Wer also die ersten beiden Teile nicht gespielt hat, muß sich entweder mit bloßen Fäusten und purer Sturheit durch die Stadt fighten, oder aber er verzichtet ganz auf eine Party: Dann nämlich wird mit einem einzigen Charakter gespielt, und der hat bereits Erfahrungsstufe 16, ein fettes Schwert und unzählige Charakterpunkte.

Aber ist Ishar 3 dann noch ein Rollenspiel? Mit einem Charakter durch die Gegend zu ziehen, ist doch mehr Adventure-Sache. Aber nicht mal als Adventure könnte Ishar 3 überzeugen, denn langweilig und öde sind die Typen, die man in der Stadt trifft. Grafisch haben wir auch schon Besseres gesehen:

Ishar 3 kennt kein Scrolling und Zooming und anscheinend keine Animationen. Wenn dann mal eine Bewegung auf dem Schirm zu sehen ist, wackeln die Pixel. Wahrlich, wahrlich, nach den beiden andern, guten Ishar-Teilen hätte die Saga einen würdigeren Abgang verdient!



POKER ohne STRIP und ABER



◀ *So wird in Vegas gepokert: Seven-Card-Stud-Casino-Style*

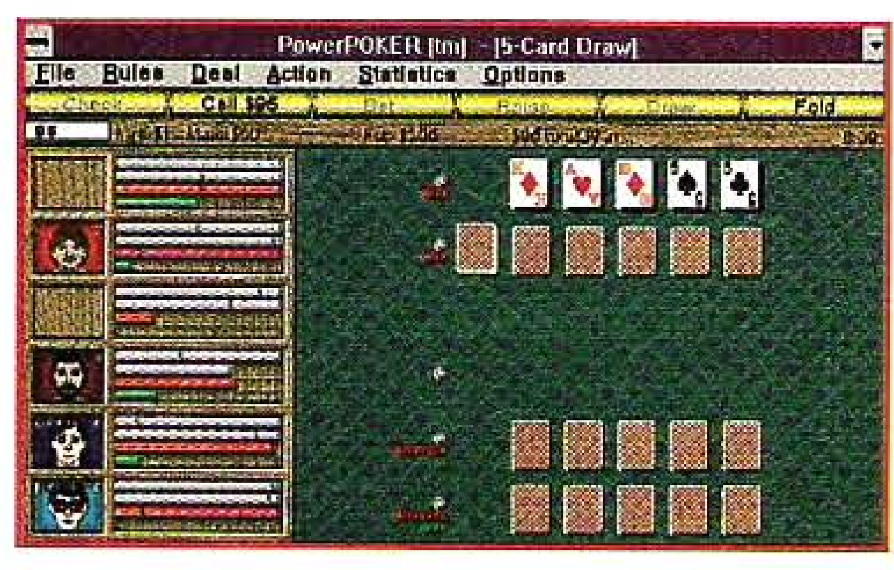
77 Poker-Varianten, die alle noch editiert werden können, intelligente Computerspieler und 'ne Menge mehr Zeug, das Pokern zum Vergnügen werden läßt – das alles bietet POWER POKER. Kurz: Ein neuer Standard für Poker-Simulationen ist geboren.



Kaum zu glauben, es gibt tatsächlich ein Computer-Poker-Game, das sich wirklich gut spielen läßt. Und vor allem kommt es ohne diverse Damen aus, die so gut aussehen, daß man sie am liebsten an- statt ausziehen möchte – zur Schonung der Augen und so. Bei **Power Poker** von Electronic Arts gibt es statt einem Dutzend leichtgeschürzter Girls 77 klassische Pokervarianten vom Two-Card-Draw-Poker bis hin zum Eight-Card-High-Low-Standard-Stud-Poker – dazu eine Menge Statistiken, Tabellen, Regelerklärungen, editierbare Hausregeln und Grafiken. Außerdem hat der Geber eine Stimme bekommen, die die jeweiligen Aktionen kommentiert.

POWER POKER

PC (386/33, 4 MB RAM, Windows 3.1), **120 DM**, Hersteller: **Electronic Arts**, USA, Muster von: **Electronic Arts Deutschland**.



▲ *Die Benutzerführung bei Power Poker ist gut durchdacht und übersichtlich*



▲ *Insgesamt 77 Pokervarianten stehen zur Auswahl*

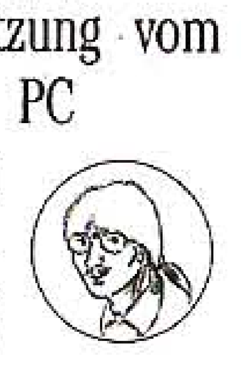


▲ *Die Höhen und Tiefen der einzelnen Spieler in der Grafik*

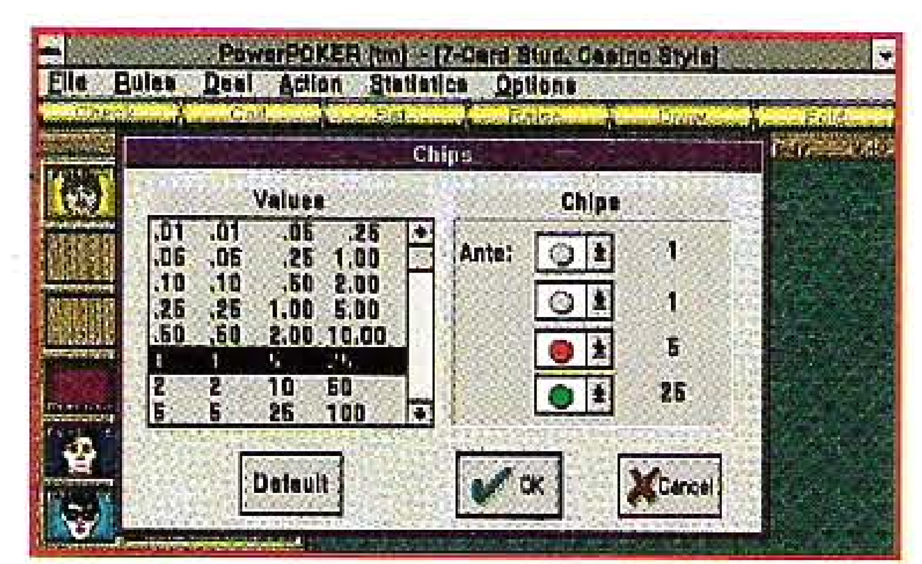
Zum ersten Mal sind die Computergegner wirklich "lernfähig", das heißt, der Gegner wechselt seine Taktik und lernt aus dem Setzverhalten der anderen. Zudem sollen statt der Bitmap-Portraits der Gegner auch digitalisierte Bilder eingesetzt werden können, sagt man bei Electronic Arts. Leider war unsere Testversion leicht defekt, so daß wir uns hier auf die Aussagen vom Hersteller verlassen müssen.

Ein dickes Plus gibt es auch für die jederzeit aufrufbaren Regelerklärungen, die ausführlich auf die Spielweise der Varianten eingehen und Besonderheiten erklären. An Statistiken ist die Player-Performance besonders interessant. Dort wird wie bei der Umsatzkurve von Unternehmen jeder Spieler gelistet. Eine weitere Statistik zeigt, wie oft welche Pokerhände gewonnen haben.

Mein Fazit: Die beste Pokersimulation derzeit auf dem Markt, die auch in Sachen persönlicher Spieleinstellungen eine gute Figur macht. Power Poker ist ein Game, das lange auf der Festplatte bleibt und immer wieder für kurzweiliges aber auch nächtelanges Vergnügen sorgt. Für mich bleibt letztendlich die Frage, wieso die Umsetzung vom Mac zum PC über ein Jahr gedauert hat?







▲ *Sogar die Wertigkeiten der Chips können verändert werden*

SALT'N'PEPPA

Wenn ich dir 3 Taler gebe, dann kriege ich dafür ein Kilo Wolle. Mit dem kaufe ich 16 Bismarckheringe, die ich gegen 1 Pfund Teer eintausche. Irgendeiner wird mir für den Teer 3 Taler zahlen – was ist das? Freie Marktwirtschaft? Nee, Hanse... – zum Zweiten!

HANSE – DIE EXPEDITION

PC (386/40, 4 MB RAM, SVGA), **59,95 DM**, Hersteller: **ASCON**, Muster von: **Die Cassette.**



▲ *Zuerst sieht alles ganz friedlich aus*

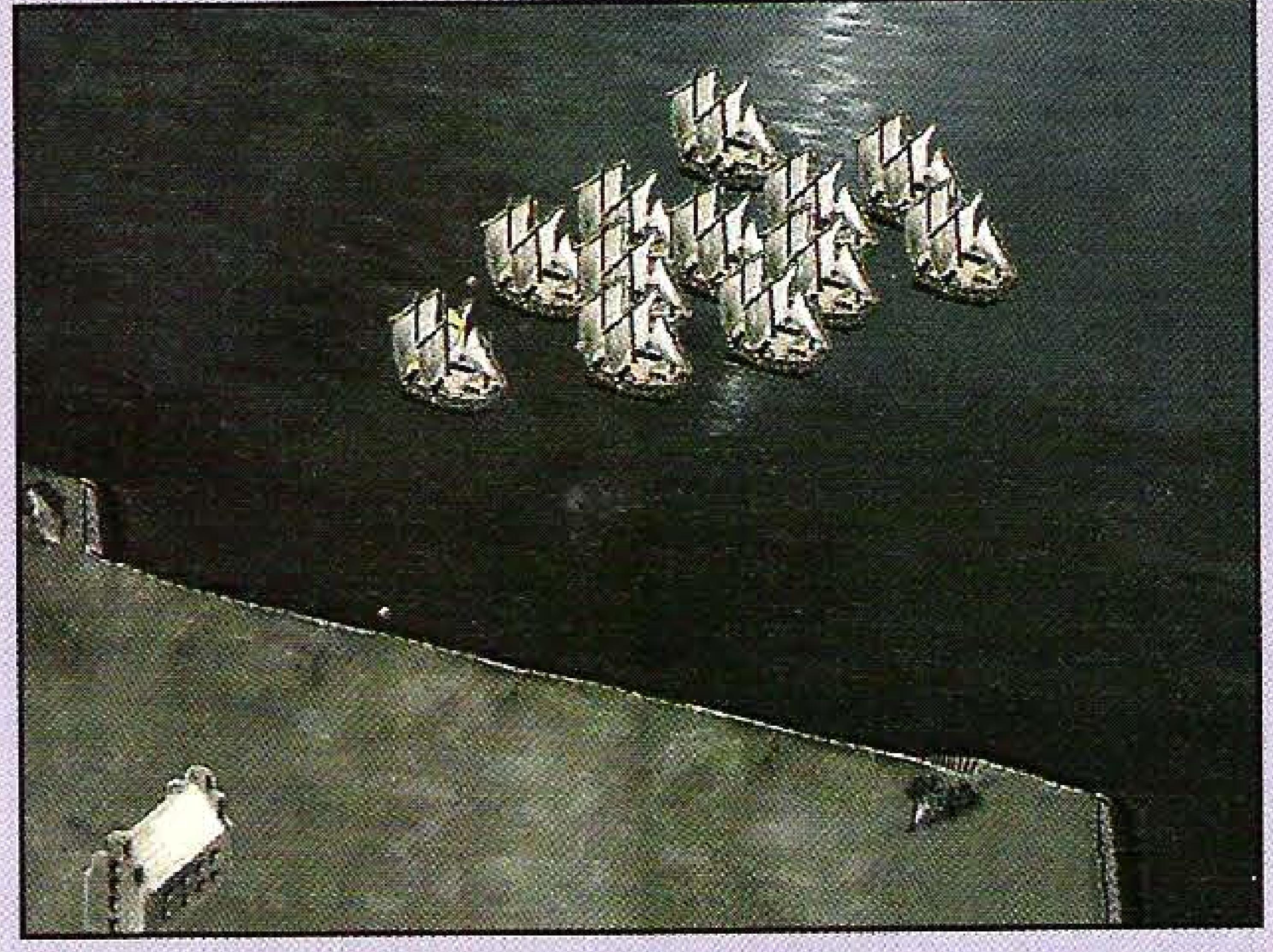
Die ASCON'sche Handelssimulation Hanse brachte uns ein Zeitalter nahe, dessen Überreste immer noch zu bewundern sind: die Zeit der größten Handelsvereinigung, die es im Ostseeraum gab. Viele Städte, die an der Ostsee lagen, wurden zu Handelsmetropolen ausgebaut und erlangten schnell Ruhm; genannt seien unter anderem Lübeck, Rostock, Nowgorod oder Malmö.

Hanse – Die Expedition ist eine logische Weiterführung des ersten Teils. Hier übernehmt Ihr den Part eines Händlers, der sich in der Hansestadt Lübeck niederläßt, um da zu Ruhm und Ehren zu kommen. Ziel des Spiels ist es, Bürgermeister der Hansestadt zu werden. Zur damaligen Zeit war dieser Titel mehr wert als der eines Grafen oder Fürsten. Als Bürgermeister saß man an den Schalthebeln der Macht und kontrollierte weite Teile des Handels.

Begonnen wird mit einem Startkapital von 10.000 Talern, Anteilen an einem Kontor zum Lagern von Waren und einer nicht gerade kleinen Menge Salz. Das Salz war einer der wichtigsten Rohstoffe des Mittelalters, es diente zur Haltbarkeitserhöhung von Nahrungsmitteln. Fisch wurde zum Beispiel eingesalzen, um ihn über längere Wege transportieren zu können, künstliche Kälte war damals noch ein Fremdwort.

Das Salz sollte man also kostengünstig in andere Hansestädte verschiffen; ein Transportschiff gehört ebenfalls zur Grundausrüstung. Nun muß man sehen, daß man durch geschicktes Tauschen und Einkaufen Waren ersteht, die am heimischen Markt gute Preise erzielen. Das geht nur, wenn man Angebot und Nachfrage in den einzelnen Städten gut beobachtet und sich merkt.

Mit der Zeit entscheidet es sich, ob man beim Handeln ein gutes Händchen hatte (und dementsprechend mehr Kontore und Schiffe bekommt), oder ob



▲ *Dann gibt es die ersten Rückschläge*

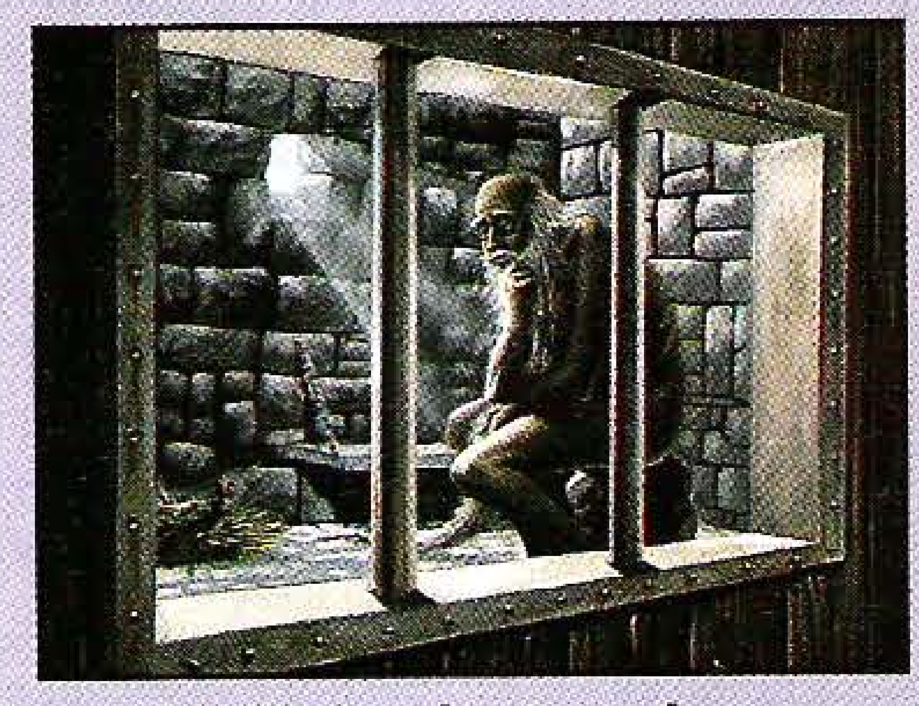
man den "kleinen Schneider" heraushängen läßt und von der "Hanseatischen Bank" den "goldenen Kaputtnik am Bande" bekommt. Letzteres führt zu einem Wohnungswechsel: Statt der heimeligen Kaminwohnung gibt es dann die feuchtkühle Atmosphäre des Schuldenturms, aus dem man sooo schnell nicht wieder herauskommt.

Ach ja, Familie! Irgendwann wird man mal gefragt, ob man nicht eine schnuckelige kleine Ratstochter oder ähnliches heiraten will (der weibliche Part bekommt dafür hanseatische Schwarzeneggers vorgesetzt). Nimmt man nicht an, so kann es passieren, daß man irgendwann mal den letzten Auftritt hat, leider aber keine Nachkommen, die die Firma übernehmen. In diesem Fall heißt es leider "Spielende".

Diverse Zufallsereignisse lassen keine Langeweile aufkommen. Hat man nämlich seinen augenblicklichen Spielzug beendet (also irgendwas getauscht, ver- oder gekauft, oder sonst was gemacht), dann passiert auch etwas Unvorhergesehenes – seien es nun unvermeidliche Zahlungen an diverse kirchliche Raubinstitutionen oder sonstige Zölle, die man plötzlich mal wieder entrichten muß.

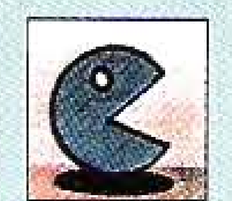
Hanse – Die Expedition ist nichts weltbewegend Neues, es ist eine zweite Ausgabe von Hanse, aber trotzdem mit einigen Neuerungen: So gibt es noch bessere Grafik, mehr Entscheidungsmöglichkeiten – und ein Geheimnis. Denn der Zusatz "Die Expedition" zielt darauf ab, die Spieler auf Entdeckungsreise nach neuen Märkten zu schicken.

Hanse spielt man am besten mit mehreren Leuten. Ist man alleine, kommt schnell Langeweile auf. Das hat nichts mit dem Spiel zu tun, sondern damit, daß Hanse eben als computerisiertes Gesellschaftsspiel gelten muß. Grafik und Sound sind für eine Wertung nicht ausschlaggebend, bewerten kann man nur die Atmosphäre des Spiels, wenn man mit mehreren Leuten dransitzt. Und die stimmt.



▲ *Schließlich steht ein Wohnortwechsel bevor...*





Schleuder traum

COMBAT CARS demonstriert eindrücklich, daß sogar die idiotensicherste Spielidee mit einer schlechten Steuerung gründlich ruiniert werden kann.

COMBAT CARS

Mega Drive, ca. 70 DM, Hersteller: **Accolade**, England, Muster von: **Hersteller**.

Man nehme ein erfolgreiches Spiel – nennen wir es *Micro Machines* –, packe noch ein paar Extras drauf, verquirle das Ganze und gebe dem Endprodukt den Namen **Combat Cars**. Was kommt raus? Ein noch besseres Game? Sollte man eigentlich meinen – doch weit gefehlt... Daß dem nicht so ist, beweist Combat Cars überdeutlich. Wie gesagt, ist es mit dem recht ordentlichen Micro Machines verwandt: Ihr seht den Ausschnitt einer Rennfläche von oben, aus 'ner richtig schönen Vogelperspektive, bei der alles klein und knuddelig aussieht. Und wo eine Rennfläche ist, sind natürlich Rennwagen nicht weit.

Richtig geraten, Ihr steuert einen davon. Mit den Richtungstasten dreht sich der Wagen, mit den anderen Knöpfen kann man beschleunigen und bremsen. So simpel das alles klingt, so viel Spaß macht es. Jedenfalls bis jetzt, denn spätestens ab der zweiten Strecke geht die Spielbarkeit bei Combat Cars dank Haarnadelkurven und übertriebener Schleuderanfälligkeit der Wagen gegen Null.



▲ *Alles winzig oder was?*



▲ *Schade, daß auf dem Bild der Schleudereffekt nicht rüberkommt*

Dann gibt's da noch einen Zweispielermodus, bei dem der Bildschirm gesplittet wird. Das Ganze sieht dann ziemlich fuzzelig aus, weil die Grafik einfach gequetscht wurde. Die witzigen Szenarien von Codemasters' Game wurden zugunsten dubioser Waffensysteme geopfert.

Das Ausprobieren der Wirkung von Öl und Schüssen auf Konkurrenten ist trotzdem anfangs ganz witzig, bis man feststellt, daß das Auslösen dieser Extras den Spieler mehr ablenkt als die Gegner. Kurzes Fazit zum Game: War wohl nix!





Urteil: 7 — ANNEHMBAR

Grafik:	7
Sound:	8
Ablauf:	7
Dauerspaß:	7
Steuerung:	5

Leider ein Beispiel, wie man potentielle Hits verhunzt

Der längste Tag

Deutschland soll in die Knie gezwungen werden: Die Invasion der Alliierten in der Normandie steht kurz bevor. Doch vorher beginnt ein Kampf über den Wolken.

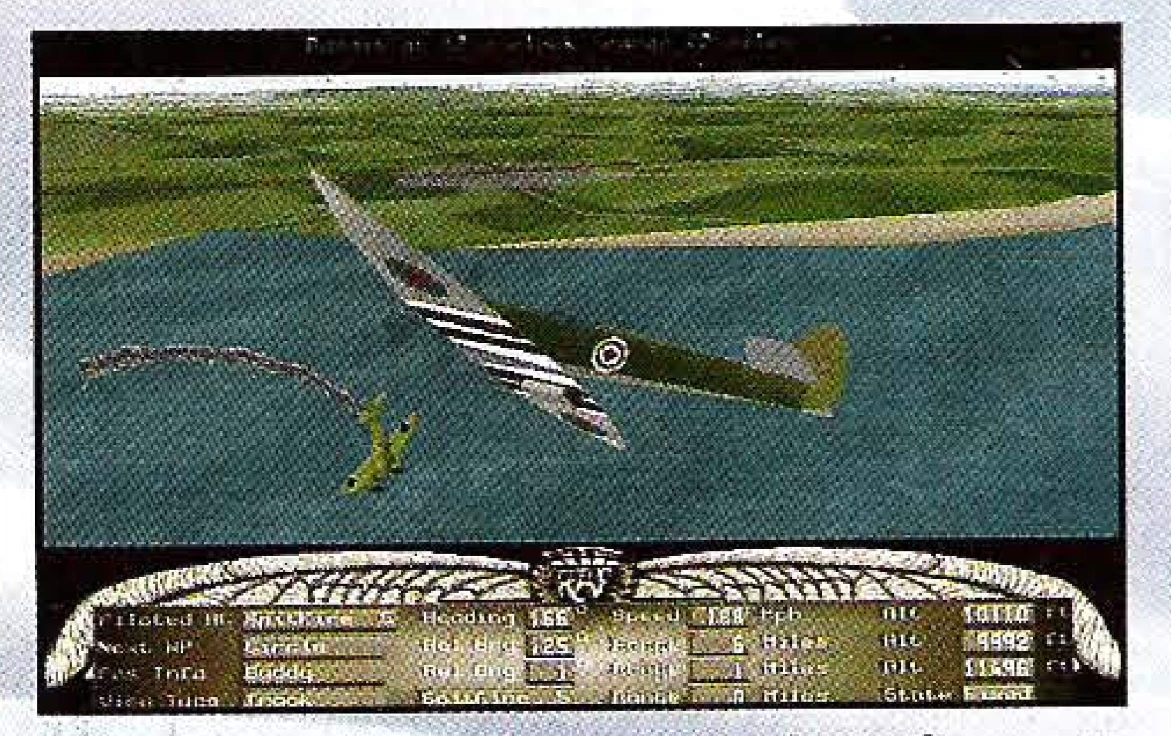
OVERLORD

PC (386DX/33, 3 MB EMS, unterst. SoundBlaster, AdLib, Pro Audio Spectrum, Joystick, Flight Stick, Thrustmuster), **ca. 110 DM**, Hersteller: **Rowan/Virgin**, England, Muster von: **Virgin Deutschland**.



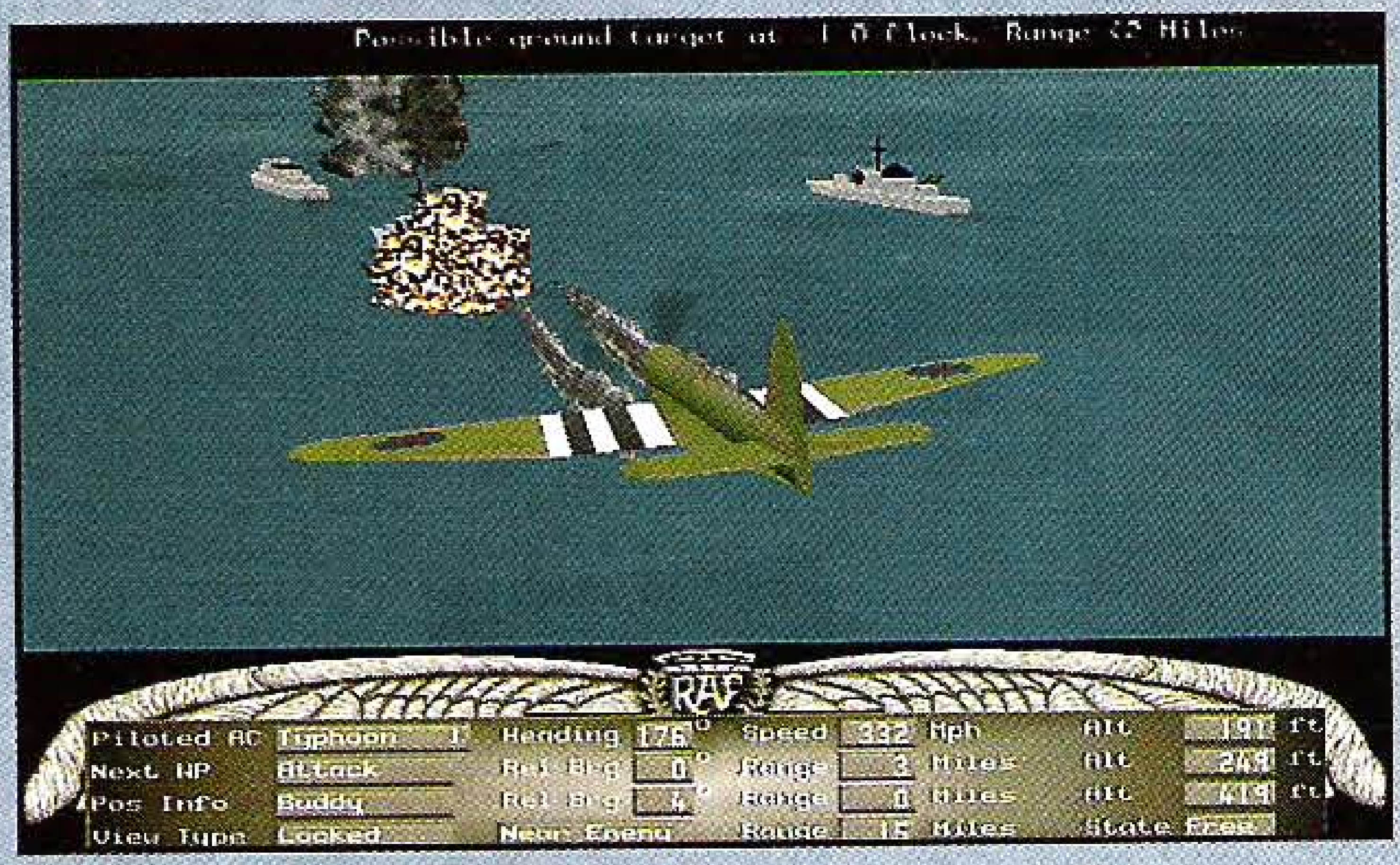
▲ *Die gute Stube: Hier ruht sich der Pilot aus und schreibt sein Tagebuch*

Der Zweite Weltkrieg war ein Krieg des Schreckens und des Leids für Millionen von Menschen, ausgelöst von deutschen Großmachtgelüsten. Um diese ein für allemal zu beenden, beschlossen die alliierten Streitkräfte, durch eine Landung in der Normandie den Krieg endgültig zu ihren Gunsten zu entscheiden. Der Beginn des "D-Day" war der Anfang vom Ende für das "Tausendjährige Reich".



▲ *Abgeschossen: Ein deutsches Flugzeug trudelt ab*

Hier setzt **Overlord** ein. Um den Landungstruppen optimale Bedingungen zu liefern, soll die Operation Overlord zunächst die Lufthoheit an der Küste herstellen. Zum einen sollen Geschützstellungen, Fabriken und feindliche Flugzeuge zerstört werden, zum anderen soll die deutsche Wehrmacht durch gestreute Angriffe im Unklaren darüber gelassen werden, was die Alliierten denn nun wirklich vorhaben.



▲ *Feuer frei: Ein deutsches Schiff wird angegriffen*

Mit der grauen Theorie braucht der Flugi-Fan aber nicht lange zu hadern, denn schnell geht es ans Eingemachte. Sind das Programm eingeladen und die Spielparameter gesetzt (Flugsteuerung, etc.), kann per Klick auf den Flugtower sofort die erste Mission geflogen werden. Deren Ablauf: Nach einem Rundflug über die Küste und einem kleinen Scharmützel mit zwei deutschen Stukkas wird die Heimreise angetreten. So simpel geht es aber nicht immer zu. Spätere Missionen bestehen aus mehreren, verzwickt kombinierten Zielen mit einer ganzen Staffel von Flugzeugen und harten Luftgefechten.

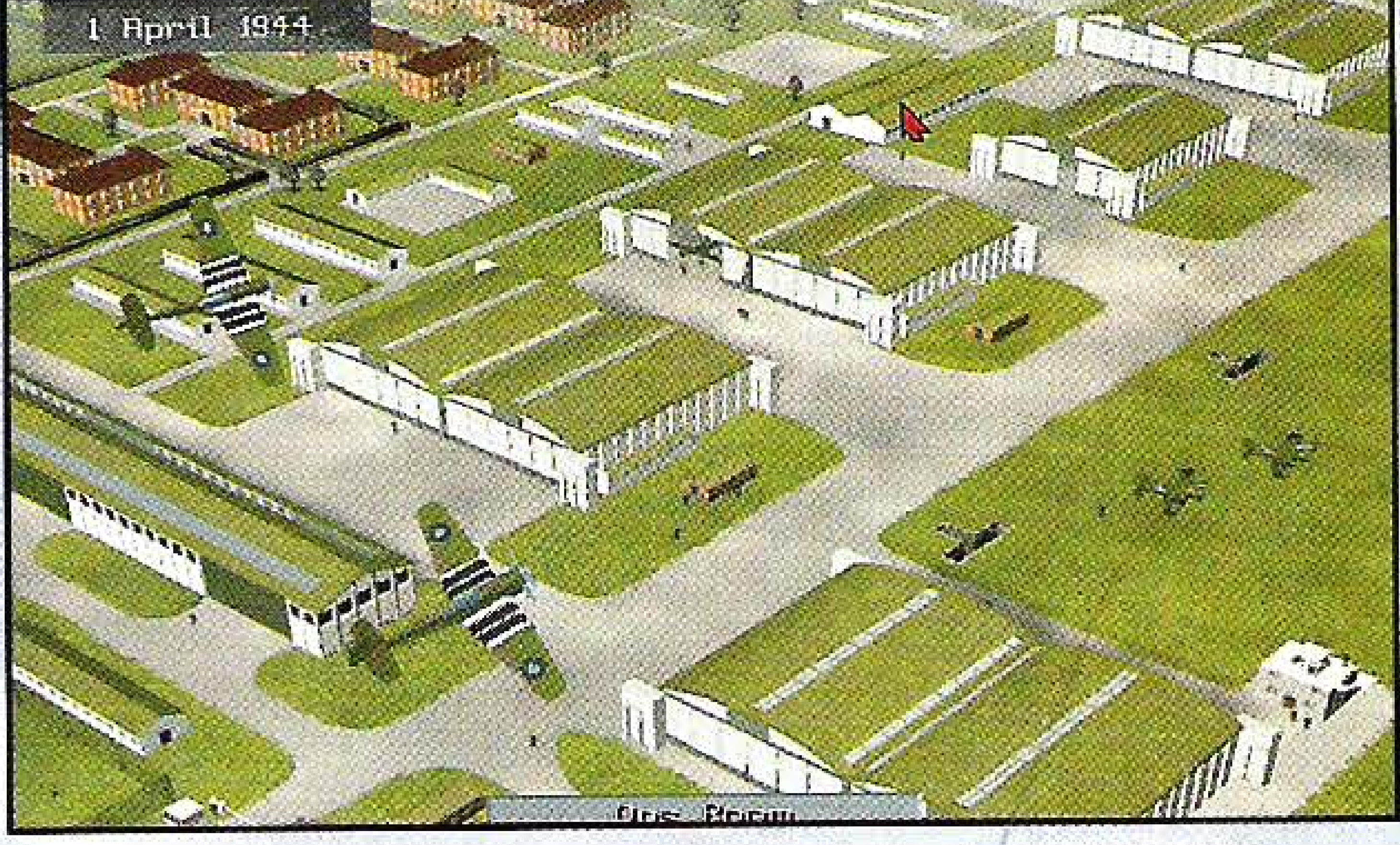
Tollkühnheit zahlt sich allerdings nicht in Belobigungen aus. Was nützt auch die posthume Auszeichnung der Royal Air Force, wenn das Spiel zu Ende ist? Immerhin: Hersteller Rowan spendierte drei Spielerleben. Geht eins mal hops, ist sofort der Ersatzmann am Boden da. Trotzdem sollte man sparsam mit den Ersatzleuten umgehen, denn nur, wenn alle Missionen erfolgreich und nach Vorgabe abgeschlossen wurden, ist das Spiel gelöst, kann die Invasion beginnen.

Wichtig ist es deshalb, das Mission Briefing genau zu befolgen. Der Kommandeur gibt detaillierte Einsatzbefehle und beschreibt die Flugabläufe anhand einer Karte. Diese Karte ist dann im Flug verfügbar und dient der Orientierung.

Apropos Orientierung: Overlord bietet im Flug eine Fülle von Kameraeinstellungen und Perspektiven. Die altbekannte Cockpitsicht fehlt ebensowenig wie diverse Außenansichten samt Kamerafahrt. Als Spielerei ist das Ganze freilich nicht gedacht, eher schon als Optimierung der Feindbeobachtung. Denn die Außenansichten bieten nicht nur alle flugtechnischen Details, damit die Kiste zwischendurch nicht abschmiert, sondern zeigen die Feindmaschinen samt Flugrichtung. Mit einem simplen Tastendruck kann jedes einzelne Objekt durchgeschaltet werden, um seine relative Position zum eigenen Flugi in Erfahrung zu bringen. Selbst die eigenen Schüsse und die zuschaltbaren Raketen können mit der Kamera verfolgt werden.

Im Test hat sich gezeigt, daß die zusätzlichen Perspektiven vor allem bei Gegnern nützlich sind, die am Heck kleben. Wenn also die Meldung der eigenen Wingmen oder des "Buddy" (der Zweitmaschine) einen Gegner auf "sechs Uhr" anzeigt, wird es Zeit, sich mal nach der Maschine umzuschauen. Zugegeben: Es macht einen Heidenspaß, die Kamerafahrten zu beobachten, besonders im Hi-Res-Modus mit 640*400 Punkten Auflösung. Da nämlich ist die Detailtreue der Grafik fast schon atemberaubend. Kleine Nationalflaggen, Nieten und sogar Typenbezeichnungen lassen sich dann ablesen. Spaß macht das aber nur mit einem fixen PC, denn ansonsten ruckeln die Flugzeuge nur noch über den Screen.

Overlord bietet damit zwar nichts grundlegend Neues, aber die gute Grafik, die passenden Sounds und das rundum gelungene Design des Spiels sollten jeden zum Kauf reizen, der schon *Aces over Europe* bis zum Exzeß spielte und zu Sandkasten-Kriegsspielen eh ein ungezwungenes Verhältnis hat.



▲ *Stützpunkt England: Von hier werden die Mustangs, Spitfires und Typhoons losgeschickt*







In letzter Zeit hat die Formel 1 mehr für traurige Schlagzeilen als für sportliche Begeisterung gesorgt. Die neueste Renn-Cartridge von EA, für die Altmeister Mario Andretti seinen Namen geborgt hat, kann Begeisterung wecken: Hier kommt das Pistenfeeling ohne deprimierende Todesfälle rüber.

Gib Gummi!

Auf geht's. Modul rein, Mega Drive angeschaltet, und es ertönt ein flotter Titelsong. Optionen abgecheckt: Mario Andrettis Tips zur Strecke? Pfeif' ich drauf, bin selber Profi! Qualifikationsrunde? Ach was, rein ins Vergnügen, die Startposition wird schon nicht so übel sein. Ready, steady, go!

Erster Verdacht: Hat der Wagen einen Motorschaden, oder warum summt er wie eine Fliege? Wo bleibt das satte Motorengeräusch, das ich von einem Formel-1-Flitzer erwarte? In der ersten Kurve dann die Feststellung, daß die Bremsen tunlichst genutzt werden sollten, wenn man nicht eine kurze aber innige Bekanntschaft mit den am Streckenrand aufgestellten Schildern machen will. Durch Druck auf die C-Taste lassen sich verschiedene Blickwinkel einschalten. Mit dem aus dem Cockpit läßt es sich am realistischsten und einfachsten fahren.

MARIO ANDRETTI RACING

Mega Drive, 129,95 DM, Hersteller: **Electronic Arts**, England, Muster von: **Die Cassette**.

Was man so an Landschaft sieht, ist wenig spektakulär. Zugegeben, Streifen in der Wiese wären nicht gerade wirklichkeitsnah, würden aber ein besseres Fahrgefühl geben als das Einheitsgrün. Langsam werde ich von den anderen Fahrern abgehängt. Trotzdem geht mein Benzinvorrat zur Neige, also Zeit für einen Boxenstopp. Hier zergeht die digitalisierte Grafiksequenz nun aber wirklich auf der Zunge. Plötzlich quäkt irgend etwas, das nach Sprache klingt, aus meinem Lautsprecher. Nacheinander zweifle ich nun an meinen Englisch-Kenntnissen und den Sound-Fähigkeiten des Mega Drive, aber vor allem an den Fähigkeiten der Sound-Programmierer, die diesen Sprach-Quark produziert haben.



▲ *Alte Bekannte auf Sega?*

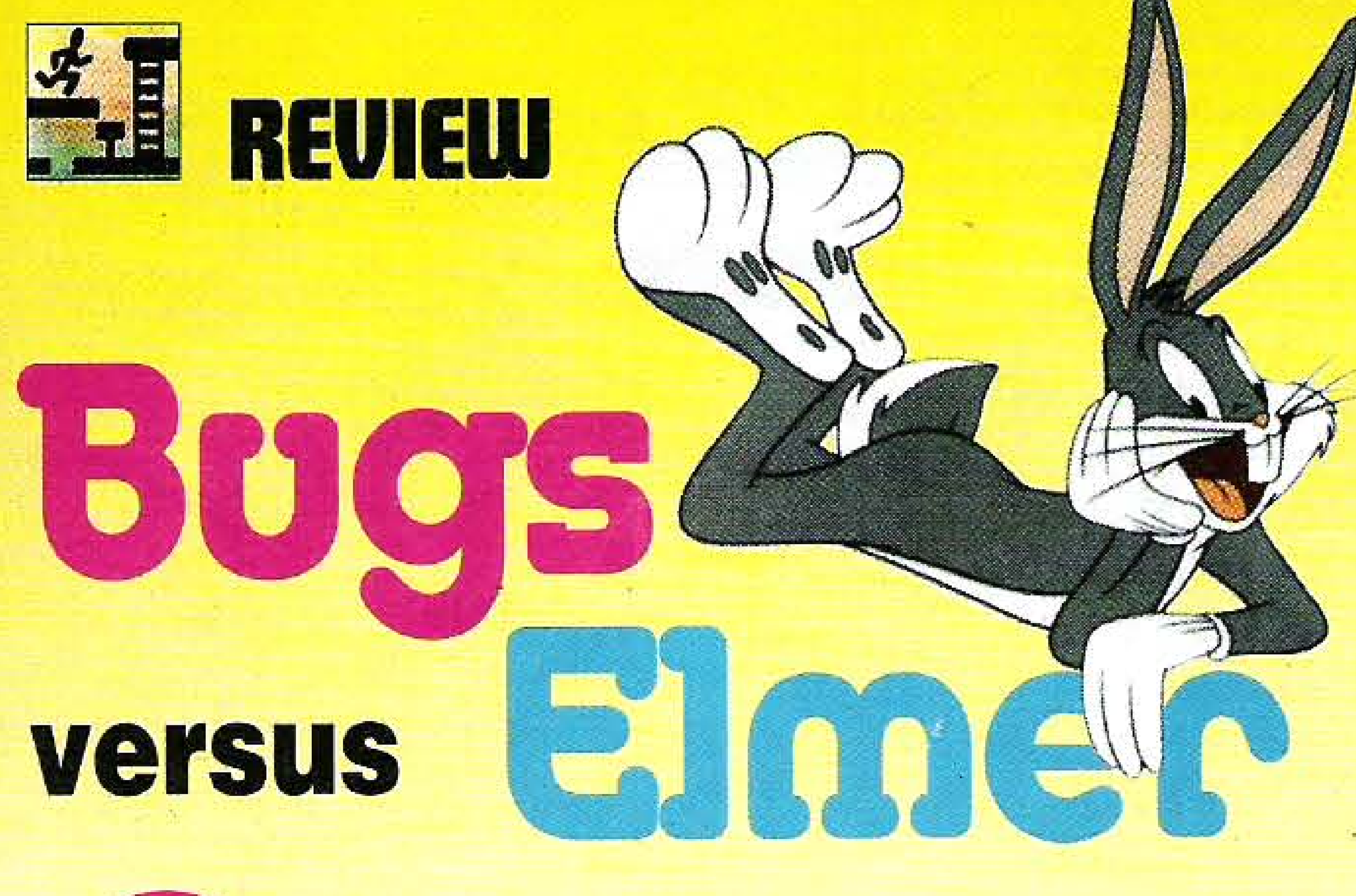
▲ *Ganz schön rund, der Rundkurs*

Über das Ergebnis dieses Rennens schweige ich lieber. Nach kurzem Nachdenken komme ich zu dem Schluß, vielleicht doch mal die Tips des großen Meisters anzusehen. Auf dem Bildschirm erscheinen Hinweise, wie ich wo am besten fahren muß. Der Lohn des nächsten Rennens ist Cash bar auf die Hand, und mein schwachbrüstiger Motor wird durch ein etwas brauchbareres Teil ersetzt. Auch die Boxenarbeiter sind nach einer kleinen Gehaltserhöhung deutlich schneller. Wenn ich nicht nur einzelne Rennstrecken runterbrettern will, sondern eine mustergültige Rennfahrerkarriere beginnen möchte, heißt's klein anfangen. Zuerst mit Sprint-Cars, die sich als relativ lahme Krücken entpuppen. Wer die beherrscht, darf sich an Stock-Cars wagen, die entfernte Ähnlichkeit mit dem Fahrverhalten von Boxautos haben. Danach erst geht's an die edlen Indy-Cars, die über dreihundert Sachen schaffen. Wird eine "Karriere" unterbrochen, gibt's ein Paßwort – gute Voraussetzungen für langanhaltenden Spielspaß. **Mario Andretti Racing** ist im Vergleich zu *Lotus RECS* die bessere Wahl. Technisch wäre aber wohl mehr drin gewesen.



▲ *Fahren im Windschatten bringt höheres Tempo!*

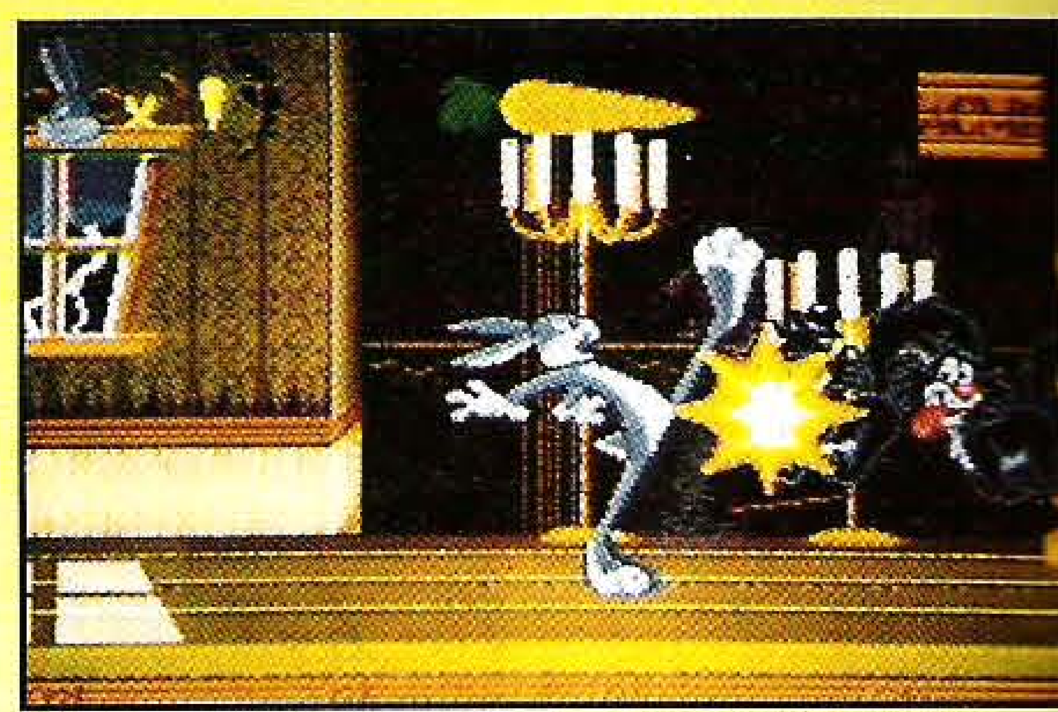




Bugs versus Elmer

Die LOONEY TOONS sind wieder unterwegs – genauer gesagt jenes Langohr, das in vielen, vielen TV-Sendungen die Herzen von jung und alt beglückt hat.

▼ *Kickhas-Boxer*



In seinem neuesten Abenteuer muß sich Bugs Bunny gleich mit einer ganzen Horde von Gegnern rumschlagen. Schuld daran hat allein sein Zeichner – weckt dieser das Langohr doch aus dem wohlverdienten Schlaf auf und pinselt ihn einfach in eine Gegend, wo Elmer Fudds Jagdhunde und später auch der Glatzkopf selbst Appetit auf Hasenfleisch haben. Doch er wäre nicht Bugs Bunny, würde er sich davon unterkriegen lassen, zumal er sich mit Torten und einem ganzen ACME-Arsenal (das sind kinderfreundliche Spezialwaffen und Extras aus dem fiktiven Allwaren-Kaufhaus ACME) verteidigen kann. Bei der Anzahl der Leben könnt Ihr zwischen fünf und zehn wählen, wobei selbst zehn Leben bei den ersten Versuchen schnell verbraucht sind. Spätestens bei der ersten Begegnung mit dem schießfreudigen Fudd gebt Ihr im wahrsten Sinne des Wortes die Löffel ab. Mit Möhrchen könnt Ihr den Energievorrat aber wieder auffüllen, wenn er mal knapp wird.

Ihr könnt natürlich auch um Euch treten, das kostet allerdings "Haltungsnoten", die am Ende jeder Ebene als Punkte zu dem bisher Erreichten hinzugerechnet werden. Besser ist es, mit den Torten zu betäuben und dann zuzutreten. Ach ja, es lohnt sich, mal nach oben zu springen, auch wenn da zunächst nix zu liegen scheint.

Der Rest ist schnell erzählt: Bunte und vor allem umfangreiche Levels, witzige Musik, genretypische FX und – das zeichnet **Bugs Bunny Rabbit Rampage** vor allem aus – vollanimierte Figuren, die in dieser Größe bisher auf dem Super NES kaum zu sehen waren. Die Extras reichen von Leben über Möhrchen bis hin zu Restart-Pfeilen, die Ihr beliebig plazieren könnt, und vielen Überraschungen, auf die ich aus Platzgründen nicht eingehen kann. Unterm Strich ist es trotz Kultfigur ein stinknormales Jump'n'Run, das mit 150 DM einfach überteuert ist. Und das macht sich bei der Gesamtnote bemerkbar. Wer die Knete übrig hat, soll aber getrost zugreifen.

BUGS BUNNY RABBIT RAMPAGE

Super NES, 149,95 DM, Hersteller: **Sunsoft**, Japan, Muster von: **Die Cassette**.



ECHT MÖHRIG

Urteil: 9	
Grafik:	10
Sound:	9
Ablauf:	9
Humor:	8
Preis/Leistung:	6

Hoppel Dir einen!

Mach mal blau

Sie sind ständig blau, (fast) immer guter Laune, stehen ganz oben auf der Speisekarte eines gewissen Zauberers und machen jetzt endlich den Game Boy unsicher: Die Schlümpfe sind unter uns!

DIE SCHLÜMPFE

Game Boy, 70 DM, geplant für: **SNES, NES**, Hersteller: **Infogrames**, Frankreich, Muster von: **Laguna**.

Schlümpfe haben neben einem sehr skurrilen Humor auch ziemlich kurze Beine. Das erklärt vielleicht, warum es nach der ersten Ankündigung von Seiten **Infogrames'** noch reichlich mehr als zwölf Monate gedauert hat, bis die kleinen Blaumänner jetzt tatsächlich ihren Einstand auf dem Game Boy geben. Für Schlumpfomanen hat sich das Warten jedoch absolut gelohnt. Witzig animiert latscht der Muskelschlumpf durch sauber scrollende Szenarien und versucht, dem bösen Zauberer Gurgelhals seine drei entführten Mitschlümpfe wieder abzujagen. Neben den genreüblichen Lauf-, Hüpf- und Kletterszenarien samt Zeitlimit bilden ganz originelle Zwischensequenzen einen angenehmen Kontrast. Mal düst Du auf einem Baumstamm den Schlumpfbach hinunter, mal fliegst Du per Storchtaxi über schneebedeckte Gebirge. In der Mine wartet eine wilde Fahrt mit der Lore auf Dich, und ganz heftig wird es, wenn Du ohne Lenkung mit Deinem Schlitten einen Berg runtersaust und nur noch hoffen kannst, daß Du Hindernisse rechtzeitig überspringst.

▲ *Man schlumpft sich so durch...*

Ansonsten gibt es über drei Schwierigkeitsgrade zu berichten, reichlich Bonuseinlagen (so Du die nötige Anzahl Sterne eingesackt hast), Paßwörter und eine Musikuntermalung, die TV-Experten sofort mit der schlumpfigen Zeichentrickserie in Verbindung bringen. Gurgelhals, Schwarzschlumpf und Kater Azrael dürfen in diesem Spiel natürlich ebenfalls nicht fehlen. **Die Schlümpfe** sind vielleicht kein Meilenstein der Computerunterhaltung in puncto Originalität, machen aber in jedem Schwierigkeitsgrad eine Menge Spaß und sind nicht nur Schlumpfologen zu empfehlen.

SCHLUMPFIG

Urteil: 9	
Grafik:	9
Sound:	8
Ablauf:	8
Atmosphäre:	9
Dauerspaß:	9

Saubere Grafik, saubere Steuerung – so macht die Schlumpfrettung Spaß

Griff in die



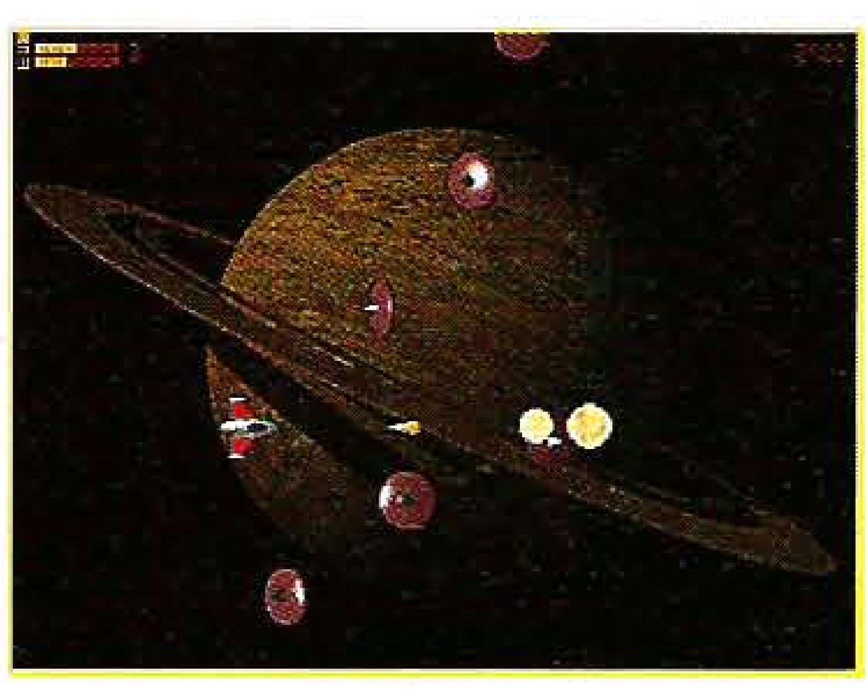
Der neue Trend der Shareware-Spiele: zurück zu alten Konzepten! So gibt es diesen Monat klassische Atari-Spiele im Raytracing-Gewand und erste Ballerspiel-Versuche unter Windows.

Das silberne Zeitalter der CD-ROM ist angebrochen: Spiele besitzen jetzt Videosequenzen, protzen mit Cyberspace-Tricks und machen Musik wie ein Orchester. Games aus den goldenen Computer-Pioniertagen, als 64 Kilobyte noch eine stolze Summe waren, scheinen da in Opas Klamottenkiste zu gehören. Doch Totgesagte leben länger: In der Shareware-Nische, jenseits der Gigabyte-Manie des CD-Hypes, tummeln sich just in diesen Tagen Neuauflagen von geradezu uralten Spielen.

Astrofire ist zum Beispiel so ein Programm, basiert es doch auf Ataris *Asteroids* aus dem Jahre 1980. Damals schoß ein kleines Dreieck per Trackball auf ebenso kantige Asteroiden und zerstückelte sie zu immer kleineren Teilen, bis diese endlich verschwanden. Und heute? Heute ist das noch immer so, aber mit ein paar kleinen Unterschieden.

So ist das Dreieck jetzt ein ausgewachsenes, farbiges Raumschiff, das vor dem Background eines Planeten über den Schirm rast. Die Asteroiden sind waschechte Raytracing-Objekte, glänzen also durch Licht und Schatten, und dazu gibt es noch Aliens, die in Staffeln auftreten. So simpel die Handlung auch ist, irgendwie ist diese Umsetzung doch reizvoll.

Der zweite Griff in die Gruft beerbt ebenfalls Ataris Spieleschmiede: *Break Out* von 1981 heißt anno '94 **Electranoid**. Ein kleiner Schläger am unteren Bildschirmrand bugsiert einen Ball immer wieder auf die Mauersteine, die weiter oben hängen. Die Zerstörungswut sorgt für einen warmen Bonus-Regen, der den Schläger mal breiter, mal kleiner macht, ihm einen Laser oder gar einen Raketenwerfer einbaut. Die neue Version ist nett, weil farbenfroh und dank der vielen, vielen Boni durchaus abwechslungsreich. Fazit: für den Spielehunger zwischendurch!



▲ *Auf ein Neues: Asteroidenbröseln gibt's bei Astrofire im Raytracing-Gewand*

▲ *Electranoid: Die Mauern fallen dank Raketen-Unterstützung*

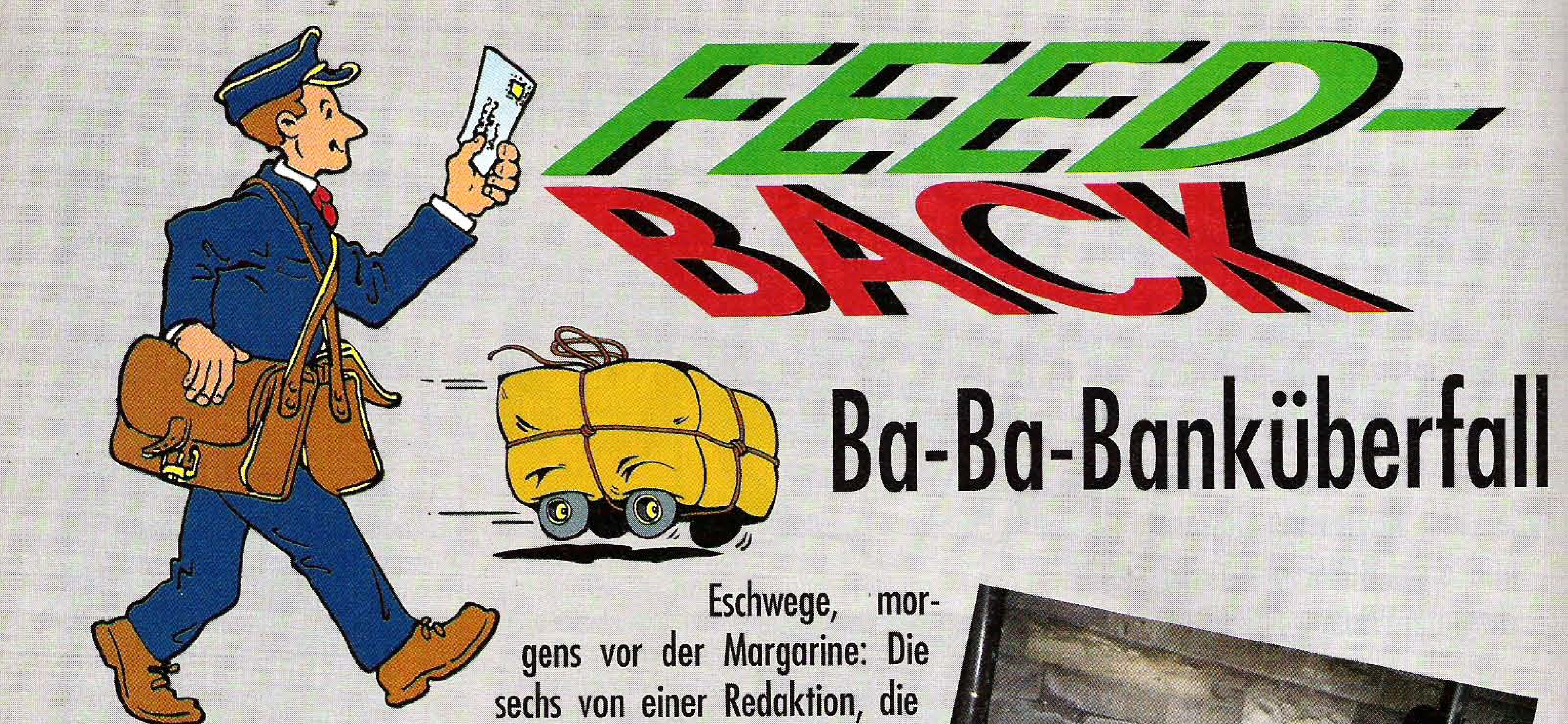
Auf wirklich neues Terrain wagt sich hingegen **F18: No Fly Zone.** Wohl zum ersten Mal hat sich ein Shareware-Autor daran versucht, für das Ressourcen-Monster Windows ein Ballerspiel zu basteln. Und dabei wird gar nicht gefensterlt: Das Spiel läuft im Vollbildmodus, nutzt diesen aber nur mager. Denn wer unter dem schicken Titel einen umwerfenden Flugi erwartet, wird statt dessen nur mit einem kontrastreichen, aber objektarmen Horizont bedient, vor dem sich winzige Flugzeuge duellieren. Für die Animation wurde außerdem das brandneue "Ruckelmation"-Verfahren verwendet, bei dem sich garantiert kein Objekt ruckelfrei bewegt. Ganz im Ernst: Mehr als ein kurioser Ausreißer ist F18: No Fly Zone wirklich nicht.



▲ *Ist Windows flugtauglich? Das Spiel F18 versucht es jedenfalls*



Titel	Hersteller	Registrierung	zus. Features der Vollversion	Muster von
Astrofire	Owen Thomas	30 $	zwei neue Episoden	CDV
Electranoid	Pixel Painters	10 $	20 neue Levels	CDV
F18: No Fly Zone	Doe Entertainment	17 $	7 neue Missionen	CDV



Ba-Ba-Banküberfall

Eschwege, morgens vor der Margarine: Die sechs von einer Redaktion, die durch einen Würfel mit drei Buchstaben bekannt ist, beschließen, eine Bank zu überfallen. Kurzerhand nehmen sie das Objekt ihrer Begierde in Beschlag – und fühlen sich nicht einmal unwohl dabei. Nur Marcus ist seiner Sache nicht sicher und bleibt inkognito. Der Hintergrund: Die Bundesbahn hat uns die Freundschaft gekündigt, nachdem sie zahllose Waggons mit wertvollsten Schriftstücken unserer Leser transportieren mußte. Und so warten wir jetzt auf den Postbus und den mit den Leuten, die das interessiert. Übrigens entspricht es nicht den Tatsachen, daß Jürgen absichtlich fehlte. Er hatte das mit dem "auf den Bus warten" etwas falsch verstanden und wartet nun das Bussystem seiner Grafikkarte. Falls Ihr ihn trösten wollt oder es Euch sonst noch ganz gut geht, meldet Euch: ASM, Feedback, Postfach 1870, 37290 Eschwege.

Amiga 5 1/4

Ich besitze einen Amiga 600 und habe folgendes Problem: Da meine alten 5,25-Zoll-Disketten (C64) schon jahrelang in ihren Boxen schmoren, kam ich auf die Idee, sie für meinen Amiga 600 zu verwenden. Allerdings ist es mir noch nicht gelungen, das zum Laufen zu bringen (läuft auf dem Amiga 500 ohne Probleme). Die Floppy wird nicht erkannt. Wer kann eine Lösung dieses Problems anbieten?

Olaf Rau

(Anm. d. Red.: Schau mal in das File MOUNTLIST im Verzeichnis DEVS deiner A500-Workbench. Dort steht ein Eintrag für ein DF1-Laufwerk im großen Disk-Format. Dieser Eintrag fehlt in der Mountlist des A600. Trage diese Mountlist in das Verzeichnis DEVS einer KOPIE Deiner WB 2.05 ein, dann müßte es klappen.

jb)

Oldtimer-Rechner

Hallo ASM,
das übliche Gesülze spare ich mir, denn für mich als C64- und vor allem Archimedes-Besitzer gibt es an Eurer Zeitschrift nichts zu loben. Besonders letzterer ist der Grund meines zweiten Schreibens.
Warum um alles in der Welt habe ich von Euch auf meinen letzten Brief keine Antwort bekommen? Es liegt wohl daran, daß ich ein Irrer bin, der sich mit so einem Kasten abgibt, oder was? *(Anm. d. Red.: Da ich nicht weiß, ob Du ein Irrer bist oder nicht (wir kennen uns ja nicht), liegt es vermutlich daran, daß Du in dem Riesenhaufen von Zuschriften liegst, die wir aus Platzgründen nicht veröffentlicht hatten. – kate).* Na ja, das kennt man ja von allen Computerzeitschriften: Computer, die nichts mit einem PC oder Amiga zu tun haben, müßten ausradiert werden. Und bloß kein Wort über den Archimedes verlieren, man könnte sich ja damit ein paar Leser vergraulen. Dann lieber die Augen vor der Zukunft verschließen, nicht wahr? *(Anm. d. Red.: Die Zukunft dem C64 und dem Archimedes? Leider sehen das die meisten Firmen etwas anders. – kate).*
Aussagen wie "...wir haben nur wenige Archimedes-Besitzer als Leser" oder "...ist uns zu exotisch" und Ähnliches habe ich schon genügend zur Antwort bekommen. Anscheinend begreifen einige nicht, daß sie damit eigentlich eine Menge neue Leser bekommen könnten, oder denkt Ihr etwa, daß 20.000 Archimedes-Besitzer keinen Durst nach Informationen haben? *(Anm. d. Red.: Versichere uns, daß die 20.000 alle die ASM abonnieren, und wir machen sofort einen Archi-Extra-Teil. – kate).*
Warum ich mir eigentlich gerade Euch ausgesucht habe? Nun



Das Computer-magazin mit CD-ROM

Computermagazin und CD-ROM als multimediale Einheit zum Superpreis – das gab's noch nie!

Laßt Euch auf keinen Fall das große Abenteuer Multimedia entgehen!

Seit 31. August am Kiosk

Inside MULTIMEDIA, jeden Monat neu! Ausgabe Nr. 10 erscheint am 28. September

TRONIC VERLAG GMBH & CO. KG

Inside MULTIMEDIA erscheint im TRONIC-Verlag, Postfach 1870, D-37258 Eschwege, Tel. 0 56 51 / 929-0, Fax 0 56 51 / 929-144

ja, von allen Zeitschriften, die sich mit Computern und Konsolen abgeben, habt Ihr immer noch das beste Preis-/Leistungsverhältnis. Viele Seiten für wenig Geld. Da kann sich vor allem die OOPS OOPS eine Scheibe abschneiden. Wenig Seiten und viel, viel Werbung für viel Geld herrscht da. Wieso ich Eure ASM überhaupt lese, wenn doch nichts für mich drinsteht? Nun ja, Ihr seid die kompetentesten (schwieriges Wort) Leute, die ich kenne – mit besagter Ausnahme. Außerdem kommen mir Eure Bewertungen objektiver vor. Ich werde mir auch weiterhin die ASM holen, immer in der Hoffnung, daß ich doch mal News und Tests über den Archi lesen kann.

Silverstar

(Anm. d. Red.: Man soll ja die Hoffnung nie aufgeben, heißt es so schön. Aber was machen wir mit den Spectrum-, CPC-, Atari- oder TI-30-Besitzern (letzteres bitte streichen, das war ein Taschenrechner) und den Liebhabern aller sonstigen Oldtimer-Rechner? Wir würden sehr gerne etwas Kult pflegen, auf Einzelwünsche Rücksicht nehmen und mehr für Exoten tun. Vor etwa zwei Jahren hatten wir ein Archi-Special im Heft – leider ohne große Resonanz. Deshalb wurden Pläne, eine ständige Archi-Rubrik einzuführen, auch wieder ad acta gelegt. Das wird heute nicht anders sein. Du schreibst in dem nicht veröffentlichten Teil Deines Briefs, daß es Neuerscheinungen (besser: Konvertierungen) gibt. Ja siescher dat – aber Volkes Stimme sagt nun mal, daß neue Medien auf dem Vormarsch sind. Da ist für Randgruppen-Computer kein Platz mehr. Mir stinkt das auch, ganz ehrlich, denn mein 128D hatte auch schon lange nix mehr zu futtern. Über eine eventuelle News-Meldung betreffs Archi in den Konvertierungen werde ich mal in 'ner ruhigen Minute nachdenken, okay?

kate

Ehrlich gesagt, tun mir die Archi-Besitzer schon leid. Der Rechner ist wirklich nicht schlecht, aber wir machen nun mal ein Magazin, das sich mit neuer Software im Spielebereich beschäftigt. Hast Du schon mal gesehen, was da im Monat für den PC auf den Markt kommt? Die Amiganer beschweren sich ja auch schon, sie würden benachteiligt, dabei sind sie die gute Nummer 2. Und was bleibt für den Archi übrig? In den letzten Monaten nicht mehr als die eine oder andere Konvertierung. Und das ist einfach zu wenig für ein Mag wie die ASM. Traurig – aber nicht zu ändern – jedenfalls nicht von uns...

jb)

Sinnvolle Fragen

Es ist jetzt gerade 9:20 Uhr in New York, und ich überlege mir gerade, was nötig ist, um einen Leserbrief an die/den/das ASM zu schreiben. *(Anm. d. Red.: Im Zwiebelsfall genügt Papier und Blei. Du kannst es aber auch mit Lippenstift und Klorolle oder Veras Fußnagellack und Rauhfasertapete versuchen. – kate)*
Ein paar Fragen: Warum heißt Kate Kate und nicht Bush? *(Anm. d. Red.: Weil ich weder George noch Barbara heiße. – kate*
Weil seine Eltern ihn eigentlich KArl-ThEodor getauft haben... grins! – jb)
Wieso macht die Bundeswehr Anzeigen in Eurem Blatt? *(Anm. d. Red.: So? Wen haben die denn angezeigt und warum? – kate)*
Wieviel zahlt die Bundeswehr für eine Anzeige? *(Anm. d. Red.: Zwischen 12 Monaten und lebenslänglich. – kate)*
Stimmt es, daß Ihr alle Vegetarier seid? *(Anm. d. Red.: Nein, bei uns fegt eine Reinemachefrau, da brauchen wir nicht selbst ran. – kate*
Ja, ich schon, ich eß zum Fleisch immer Gemüse – jb)
Warum gibt es zur WM'94 wieder eine Computer-Umsetzung? *(Anm. d. Red.: Weil der Fernseher nun mal im Mittelpunkt steht und der Rechner daher solange in die Ecke gestellt wurde. – kate)*
Wo wachsen Streuselbärkuchen und Schnuffelrussen? *(Anm. d. Red.: Hast Du schon mal einen Ziegelstein rückwärts gegessen? – kate)*

Einpubertärerjugendlicherderangsthatseinennamenzunennenunddaherbeschlossenhatanonymzubleiben

(Anm. d. Red.: Dankefürdenbriefhatmirsehrgutgefallensoschönsinnvollundsodaswasfehltebehandelnwiranandererstelletschüßbisbald

kate)

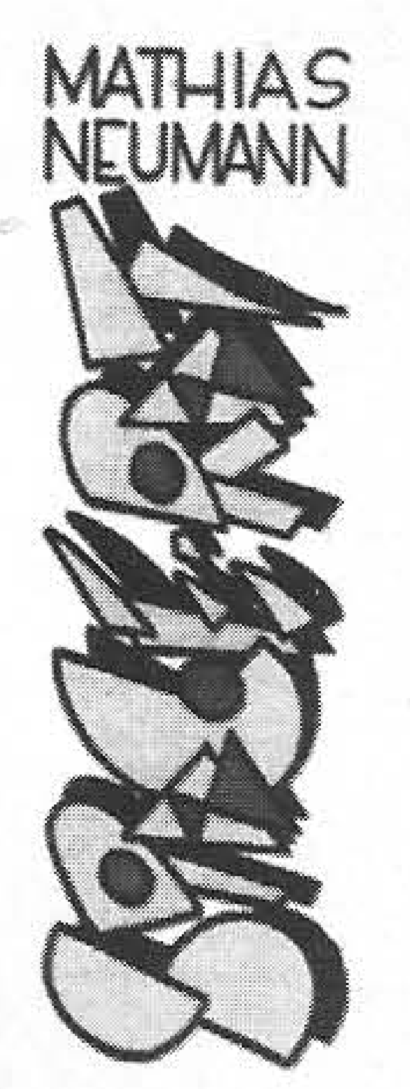
Gründungsfrage

Moin, moin. Ich habe nur schnell ein paar kurze, aber sehr wichtige Fragen an Euch. Wir wollen einen Computer-Club gründen und dabei verstärkt unser Augenmerk auf das Schreiben von Programmen legen. Dazu möchten wir uns demnächst die nötige Software kaufen. Bevor wir uns aber gnadenlos ins Getümel stürzen, müßten wir folgendes wissen: Wie sieht es mit der rechtlichen Lage aus in bezug auf die notwendigen Kopien der Arbeitsprogramme, damit jedes Clubmitglied damit arbeiten kann? Gibt es spezielle rechtliche Punkte, die man/frau beachten muß? Wir wollen keine Raubkopien!

Euer Hauke

(Anm. d. Red.: Software, die Ihr kauft, darf nur an EINEM Platz benutzt werden. Fragt deshalb nach Lizenzen für Mehrplatz-Software, teilweise gibt es für Programmiersprachen Lizenzen für drei, vier, fünf oder mehr "Terminals". Kopiert Ihr gekaufte Soft und setzt sie an mehreren Rechnern ein, so sind das Raubkopien.

jb)









Götterdämmerung

Hallo Leute, dachte, ich schreibe Euch mal. Warum druckt Ihr eigentlich immer noch Briefe von Typen ab, die die alte ASM-Crew vergöttern und Euch dauernd kritisieren? Müßte ehrlich nicht sein. *(Anm. d. Red.: Du müßtest mal die Briefe sehen, die wir NICHT abdrucken, hehe. – kate)*

So, jetzt habe ich ein paar Fragen:

1. Gibt es in der Schweiz auch so etwas wie den "Unicorn Deutschland"? Wenn ja, wo?
2. Gibt es in der Schweiz Geschäfte, in denen man Rüstungen und solche Sachen für Live-Rollenspiele kaufen kann?
3. Gibt es Firmen in Deutschland, die Rollenspiele wie z.B. "Paranoia" oder "Mers" in die Schweiz liefern?
4. He, Jürgen. Im Interview in der ASM 10/93 habe ich gelesen, daß Du Perry-Rhodan-Hefte liest. Warst Du von der Nummer 1 an dabei?

Gruß an Wilhelm Tell (9/93).

Euer Stefan

(Anm. d. Red.: ad 4. Nein, war ich nicht, wäre auch schlecht gegangen – es sei denn, ich wäre mit knapp einem Jahr schon ein Wunderkind gewesen. Angefangen habe ich 1973, aufgehört noch nicht. Dafür gibt's aber öfters mal ein Telefonat mit einem der Autoren, den ich gut kenne. Eine echte Nummer eins befindet sich allerdings in meinem Besitz, gut geschützt, versteht sich...

jb)

ad 1.–3. Du willst ja eine Menge wissen – und das ausgerechnet im Sommerloch, wenn die eine Hälfte der Redaktion den Bauch in die Urlaubssonne hält und die andere bei Rechercheversuchen feststellen muß, daß es in anderen Firmen genauso aussieht. Nach Murphy sind es ausgerechnet immer die Zuständigen, die gerade nicht aufzutreiben sind. Augenblicklich können wir Dir deshalb in allen drei Punkten keine abgesicherte Auskunft geben. Aber vielleicht wissen ja andere Leser – speziell in der Schweiz – mehr und können direkt helfen. Meldet Euch doch einfach bei uns, und wir leiten das Ganze dann weiter.

sma)

Steckbriefe

Hai ASM. Habt Ihr gut geschlafen? Seid Ihr auch schon alle wach? Ja? Na gut. Dann fangen wir mal an. Erstens: Ein dickes Löblein an Klausilein, unsere Feedback-Tante. Und dann noch an unseren Hosenträgerfritzen Schmitzli.

Zweitens: Wie kommt man von Klaus(i) auf kate? Hat Schmitzli etwa seinen Hosenträger befragt? *(Anm. d. Red.: Okay, zum ersten und letzten Mal die nackte Wahrheit (nein, ich mache keinen Striptease, auch wenn das Vera gern hätte): Als ich in grauer Steinzeit mal bei einer Wittmunder (Ostfriesland) Tageszeitung volontierte, hatte ich das Kürzel KT. Neben der üblichen Arbeit schrieb ich u.a. auch Kurzkrimis fürs Anzeigenblatt. Auf der Suche nach einem Pseudonym kam ich drauf, daß man meine Initialen (Klaus Trafford = KT) auch so schreiben kann, wie man sie spricht, also ka te. Und so ward dies wundersame Pseudo geboren, das "gebüldete" ASM-Leser prompt "käit" lasen (weil's ja englisch klingt) und mich für 'ne Frau hielten. Vera meint gerade, viel fehlt da nicht... ich glaub', es hackt. Nun ja, inzwischen habe ich mich sogar an die Tante gewöhnt. – kate)*

Drittens: Ääh... wie ging das noch mal mit dem Bloody Mode bei Morgens Kotelett (Name geändert), Herr Morgen? Ach egal. Wir wollen ja nicht riskieren, daß er den Bloody Mode einschaltet.

Viertens: Ihr seid eine der wenigen Zeitschriften, bei denen das Preis-/Leistungsverhältnis (nicht) stimmt. *(Anm. d. Red.: Du hast recht. Wir kriegen (nicht) zuviel, für das, was wir leisten. – kate).*

Fünftens: Fällt aus wegen will nicht.

Sechstens: Will auch nicht.

(Anm. d. Red.: Schade, gerade dieser Punkt wäre für Stefan so interessant gewesen. – kate)
Siebtens: Uns würden auch mal einige Hintergrundinfos zu den Redakteuren (Alter, wann geboren, Haarfarbe, Haaranzahl, Name der Mutter, Kinderfotos usw.) interessieren. *(Anm. d. Red.: Wie lange liest Du uns eigentlich schon? Wir alle haben uns per ASM-Insider schon vorgestellt. Und das mit den Kinderfotos... ich möchte wetten, Peter hat früher nicht in einem Laufstall gestanden, sondern an Hosenträgern gehangen... weia. – kate).*
Neuntens (achtens ist krank): Könnt Ihr eigentlich auch libanesisch schreiben und sprechen? Wenn nicht, überlegen wir uns, ob wir Eure Zeitschrift weiterhin kaufen sollen. Ist doch ein faires Angebot, findest Du nicht, Klausilein? *(Anm. d. Red.: Doch, doch, ganz Deiner Meinung bin. So, ich habe alle um mich versammelt. Nun bitte alle zusammen: Liiiiibaaaaaneeeeesiiiiisch. Super!! Und nun bitte einzeln: Libanesisch. – kate.*
Libanesisch. – vb
Libanesisch. – tom
Libanesisch. – cus
Libanesisch. – sma
Libanesisch. – sz
Lisaben... Bisalen... Libanesisch (Uff!) – jb
Danke, danke. Nun MUSS er uns weiter kaufen. – kate)
Zehntens. Wie geht es der kleinen Ratte? *(Anm. d. Red.: Libanesisch. – Space Rat)*

Polle und Vanfred

Last Call

Hallo ASM. Könnt Ihr nicht mal 'n Star-Trek-Poster machen? Wenn ja, dann aber bitte im Großformat – siehe ASM 10/93. *(Anm. d. Red.: Machen wir: In Ausgabe 13/94 kommt ein Poster der Enterprise 1701-D in Originalgröße. Wir falten jetzt schon... – jb)*
Warum nennt Ihr nie die Namen von Index-Games? Ich mache es: Ooooooooooooops. *(Anm. d. Red.: Hehe... – kate).* Ok, das war jetzt widerlich, nicht jugendfrei, polizeilich verboten, usw. Kann es sein, daß Big Pete aus Essen kommt? *(Anm. d. Red.: Ich glaube, der wurde auf natürlichem Wege geboren und nicht in irgendeiner Küche zubereitet. Außerdem heißt der nicht Jupp, sondern Peter. – kate).*
Sind Festplatten mit Uhu oder Pattex fester oder etwa mit einem mir unbekannten Konkurrenzprodukt?

Galgenvogel

(Anm. d. Red.: Wir haben bei Prof. Grzimek nachgeschlagen und festgestellt, daß weder der gemeine Uhu noch die mit der Blindschleiche verwandte, fast ausgestorbene Pattechse (SO schreibt man die!) je mit einer Festplatte gesehen wurden. Allerdings wurden beim Sommerfest des englischen Hochadels im Jahre 1143, für das der begnadete Alchimist Nick Pick eine Festplatte zusammenstellte, einige Gürkchen und das Petersiliensträußchen auf dem Nierenpudding von einem Frettchen vertilgt. Hilft Dir diese Info weiter?

sma

Festplatten werden fester, wenn man sie auf einem Tisch absetzt, der auf vier stabilen Beinen ruht. Dann fällt auch der Salat nicht ... – Wie? Nicht Salat? Bin ich schon wieder falsch?

jb)

Berichtigung

Ihre Antwort zum Leserbrief des Herrn Söfjer in der ASM 8/94 ist nur teilweise richtig.
1. Der erste Kommandant der Enterprise (Constitution-Klasse, NCC-1701) war Captain Robert April (4.1.2188 – Januar 2195).
2. Vom Juni 2195 bis April 2207 hieß der Kommandant Captain Christopher Pike. Captain Kirk übernahm von ihm das Kommando.
3. Die Original-Enterprise war ein Schiff der Constitution-Klasse. Die Yorktown wurde nicht umbenannt. Ein Schiff, das frisch aus der Werft kam, erhielt, an-

stelle des geplanten Namens Yorktown, den Namen Enterprise und die Bezeichnung NCC-1701A. Das Schiff in Star Trek VI ist die modifizierte Version dieses Schiffes (Modell C-Modifikation).

4. Da die Sternenzeichen in der Serie in keiner Weise mit der Originalschreibweise übereinstimmen, können sie auf keinen Fall als Referenz benutzt werden.

Michael Lehr, Präsident des Crossover-RPG-Clubs, Offenbach

(Anm. d. Red.: Hmm, nach ein bißchen Unterlagenwälzen tendiere ich voll zu Deiner Version.

jb)

Telegramm

Spiel des Monats vier Seiten spendieren STOP Mehr Hardware-Berichte bringen STOP Mehr Secret Service STOP Mehr Leserbriefe über Scientology STOP Ihr müßt unbedingt ein Highlight über Indiana Jones bringen STOP Kritischer bewerten STOP Mehr PD/Shareware bringen STOP Das mit dem Waggon voller Briefe war doch wohl ein Witz STOP Endlich kleine Überschriften, einen dreifachen Tusch, Tataa, Tataa, Tataaaaa STOP

Red Bull

(Anm. d. Red.: Wieder auf die STOP-Taste gefallen, wie?

jb)

Schleimpost

Hallo, herzallerliebstes Redaktionsteam! (An kate – vergiß nicht: "Je schleim, desto veröffentlich!") *(Anm. d. Red.: Als Klaus diesen Brief las, seufzte er noch so etwas wie "Oh, diese wunderbare Nachricht! Ich – ein Herzallerliebster...", fiel vom Stuhl und bekam glasige Augen. Wir mußten ihn notgedrungen drei Wochen in Urlaub schicken, und weil ich so gegen alles resistent bin, was mit Einschmeichelei zu tun hat, darf in der Zwischenzeit nur noch ich die Briefe bearbeiten. Ergo, mein Bester: GELOOOOOOOOST! – jb)*

Zuerst mal ein Lob. Eure Zeitschrift gefällt mir von allen Spielezeitschriften mit Abstand am besten (vor allem das Feedback und der Sceret Svirce... – Cesset Revice... – oder wie das Ding heißt. *(Anm. d. Red.: Ganz einfach: Sigrid's Servus... Siegfrieds Bleifuß... Kicker's Lahm-Foot? Ich geb's auf... – jb)*

Auch Euer Name ist in Ordnung (schleim!!), da Ihr ja nicht nur Spiele testet, sondern auch Musik-CDs und Brettspiele.

Der eigentliche Grund, weshalb ich Euch schreibe, ist dieser: Kann es sein, daß Ihr in der ASM 8/94 auf Seite 113 bei dem Test von "Streets of Rage 2" das Bild von "Streetfighter 2" abgedruckt habt??? Ansonsten kann ich nur sagen, daß Euer Magazin durchdacht und abgerundet ist (bitte keine blöden Witze über diese Stelle). *(Anm. d. Red.: Ich mache keine blöden Witze über abgerundete Stellen, denn unser Heft ist viereckig. Jawoll!!! – jb)*

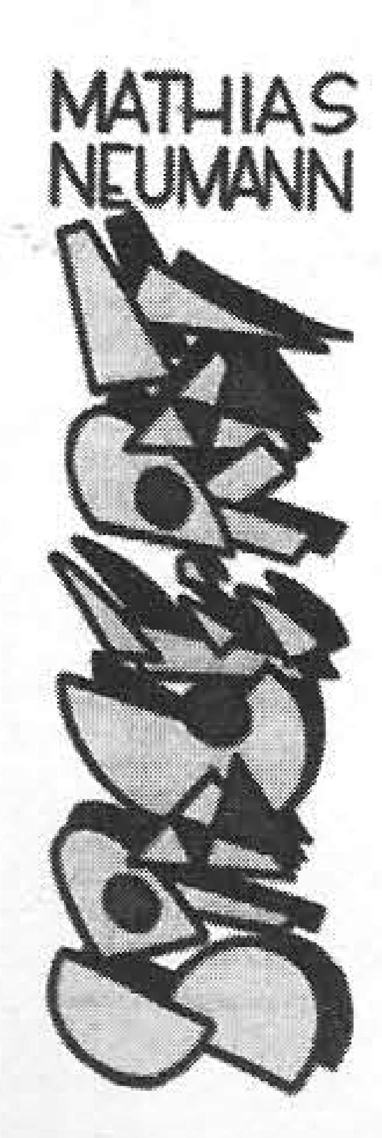
Also macht ruhig weiter so.

Hudson Hawk – der Meister schrieb

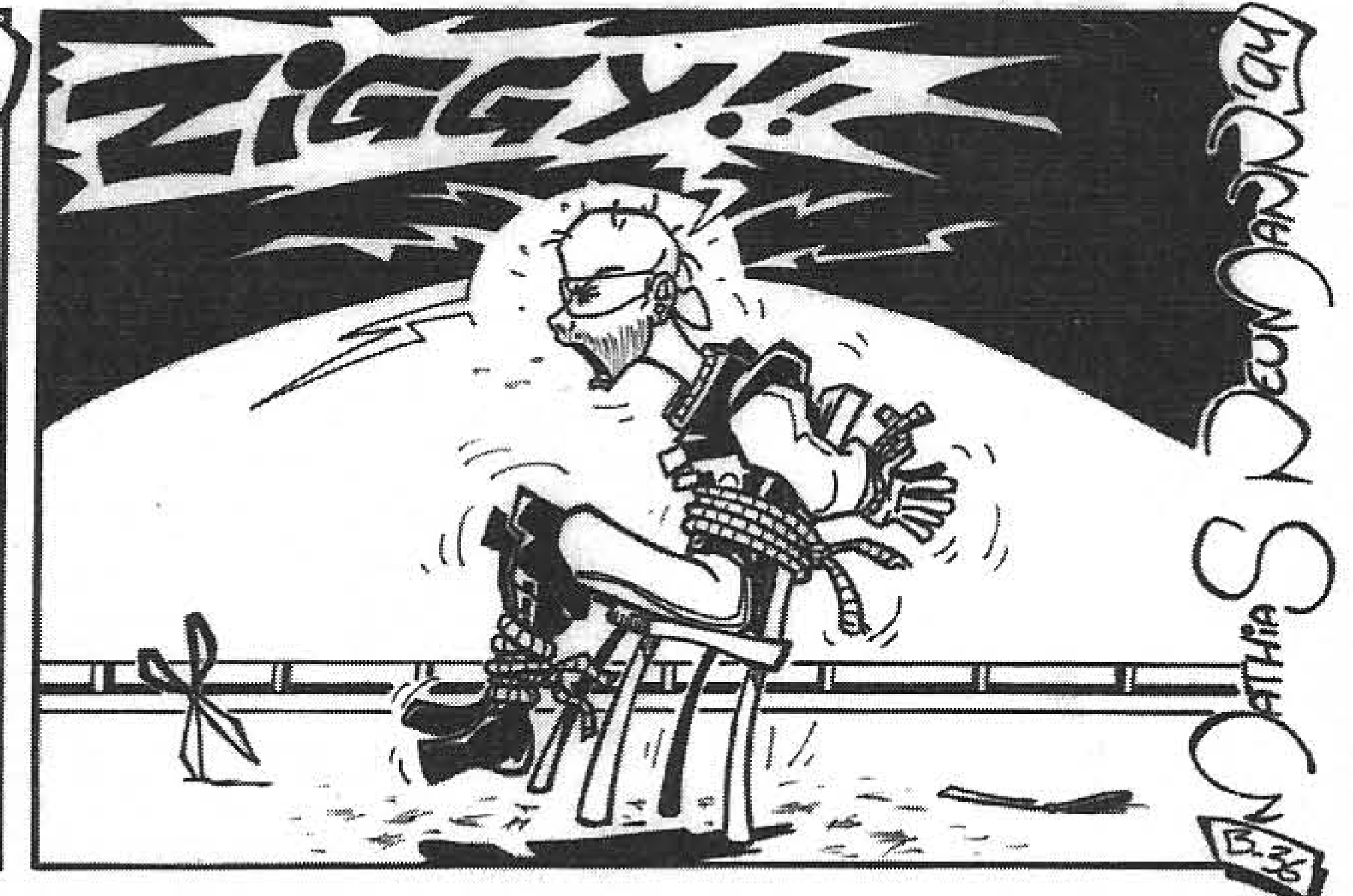
Pete's Story

Einführung: Er sah sie, er sah sie tatsächlich, er hätte nie geglaubt, daß er sie irgendwann noch einmal zu Gesicht bekommen würde, er war zu Tränen gerührt und er war überglücklich. Peter Schmitz hatte seine lilablaßblau gestreiften Hosenträger nach Tagen der Angst und der Unsicherheit wirklich wieder gefunden. Seit dem Tag, an dem er vergeblich versucht hatte, einer Zeichentrickfigur im Fernsehen eine Flasche Punica-Fruchtsaft zuzuwerfen (woraufhin der Fernseher explodierte und die Vitrine, in der er sie unter Zuhilfenahme eines Zahlenschlosses aufbewahrte, verbrannte), hatte er sie für tot erklärt. Aber sie hatten den Brand und auch die Renovierung seiner Mietwohnung überlebt. Nun saß er da, ein Mann, der für seine lilablaßblau gestreiften Hosenträger nicht nur seines, sondern auch das Leben anderer gefährdet hätte. Ein Mann, der von allen verlassen immer nur auf die Hilfe seiner lilablaßblau gestreiften Hosenträger gehofft hatte und während der Zeit, in der er von ihnen getrennt war, zwei Selbstmordversuche unternommen hatte (einmal durch Selbsterwürgen, doch als er schon fast tot war, hatte ihm trotz seines unnachgiebigen Willens die Kraft nicht mehr ausgereicht). Jetzt saß er da, und er hielt sie in Händen – die Hosenträger, die zwar angekohlt waren, aber am Ende doch über die unaufhaltsam vordringenden Flammen siegreich gewesen waren. Jetzt wußte er, daß er nicht allein war auf dieser Welt, sondern die allumfassende Macht der lilablaßblau gestreiften Hosenträger auf seiner Seite war, er wußte, die Hosenträger hatten es gut mit ihm gemeint.

Kapitel 1: Peter ging zur Tür, warum, konnte er zunächst nur vermuten, doch nach einigem Nachdenken kam er darauf: Es hatte geklingelt. Er machte auf, und vor ihm stand ein Mann mit einem Gesicht wie ein Staubsaugervertreter, einer Nase wie Mike Tyson und Plattfüßen wie sonstnochwas, genauer gesagt, er hatte sich in der Tür geirrt und stand jetzt im Bad vor dem Spiegel. Als er dies bemerkte, versuchte er es zuerst im Schlafzimmer, dann in der Küche und schließlich fand er die Haustür. Doch komischerweise stand dort keiner. Nachdem er einige Zeit die Leere beobachtet hatte und es sich herausstellte, daß sie gelähmt war (sie bewegte sich nicht), ging er ins Wohnzimmer, wo nun schon seit mindestens einiger Zeit das Telefon klingelte. Noch bevor er drangehen konnte, hörte er plötzlich eine Stimme, aber das war nicht weiter verwunderlich, denn sie fiel ihm nicht in den Rücken, sondern stellte sich ihm aus der Richtung, in der er seinen Anrufbeantworter (SONY! SONY? SONY!! SONY?? SOO-ONYYY!!!!!!!!) aufgestellt hatte.







Es hörte sich in etwa so an: "Arnooooooooooooooold, kommen sie SOFORT zur Arbeit!!!!!!!!!!!!!!!!!". Es wurde immer unheimlicher, erst stand niemand vor der Tür, und nun dieser Anruf! Peter dachte nach. Er tat dies nicht oft, aber wenn er es tat, tat er es intensiv. Doch diesmal half es ihm auch nicht.
Sein 1 kg wiegendes, zum Superkopf mutiertes Großhirn wußte nur noch einen Rat: (DA DADA-DA DAAA DA). Die lilablaßblau gestreiften Socken. Er trat in die vollklimatisierte, mit Küche, Bad und WC ausgestattete Wohnung ein, die er seit dem Zwischenfall mit der Punicaflasche für seine überallesgeliebten lilablaßblau gestreiften Socken gemietet hatte, und rief: "IHR LILABLAßBLAU GESTREIFTEN HOSENTRÄGER, HELFT MIR!!!!" Da hörte er eine Stimme, die ihm bekannt vorkam: "Nun helfen ihnen auch ihre Hosenträger nichts mehr, Herr Schmitz". Es war die Stimme seines Verlegers, der ihn wegen wiederholten Nichterscheinens in der Redaktion nun rauswerfen würde.
P.S.: Bitte rechtssschreipfeler nichd beachden.

Name wegen vermuteter Mordversuche von Seiten des Chefredakteurs nicht genannt.

(Anm. d. Red.: Nachdem ich die Rächtschraibfühler nicht beachtet habe, fielen mir folgende Dinge auf:
1.) Die Rechtschreibfehler!
2.) Deine Shift-Taste klemmt!
3.) Interpunktion wird NICHT von Chirurgen ausgeführt!
4.) Punkt 1–3 können andere bestimmt wieder nicht nachvollziehen – da greifen bestimmt wieder CvD und Korrektorat ein, voll unsinnentstellend, ey!
4.) Die Story war gut. Worum ging's eigentlich?

jb)

Kein Amiga mehr?

Hallo liebe ASM-Redaktion! Ich bin Besitzerin eines A1200 mit Festplatte und hatte gerade die neue ASM 8/94 erstanden. Ich hoffte auf diverse Besprechungen und Infos. Nach längerem Blättern fand ich tatsächlich (neben drei systemübergreifenden Reviews/Previews) zwei (!) kurze Amiga-Rezensionen, die (sehr ökonomisch) auch noch weniger Platz wegnehmen, als Eure Reviews zu 3DO- und Jaguar-Spielen. Klar, es gibt in Deutschland bestimmt 5000- bis 10000mal so viele Amigas wie diese Exoten, aber dadurch laßt Ihr Euch ja glücklicherweise nicht irritieren. Bedauerlich, daß ich in letzter Zeit so wenig über das NeoGeo bei Euch finde, das ist ja auch so wahnsinnig beliebt und verbreitet. Ihr könntet Euch also durchaus noch verbessern.
Vermessen wäre es geradezu, in Euren Seiten mal nach Berichten zu neuen AGA-Demos und Diskmags zu schauen. TEAM HOI, CHANNEL-Z, etc. – nie gehört? Macht ja nix, hab' ich Dummerle wohl einfach das verkehrte Spaß-Magazin gekauft. Aber das läßt sich ja ändern. Weiterhin viel Vergnügen vor Euren Pentiums und Edelkonsolen.

Uli Berner

(Anm. d. Red.: Meine Rede seit Leipzscheinnleipzsch! Aber, Mädel, hau doch nicht gleich im Rundumschlag. Hier sitzt einer, der sich Tag für Tag gegen den DOSenwahn wehren muß. Und ich krieg's gleich mit ab...
Im Ernst: Wir lassen den Amiga nicht untergehn, da kannst Du sicher sein. In der Ausgabe 9 zum Beispiel war wieder ein wesentlich höherer Amiga-Anteil. Und wir können immer nur testen, was auf den Markt kommt.
Was die AGA-Demos angeht: Ich habe die Idee, mal Demos vorzustellen, schon im Kopf, allerdings ist nicht alles, was Demo ist, auch gut. Ich denke, daß ich mal zum Jahreswechsel einen Artikel dazu herüberbringe.
Diskmags hier hereinzubringen, dazu fehlt einfach der Platz. Ich kenne genug, die einen Bericht rechtfertigen würden, allerdings würde der dann den Spielereviews abgehen.
Und was die Konsolen angeht: Ein Mag wie das unsere MUSS up-to-date sein und bleiben. Und

dazu gehören eben auch Berichte über Neuheiten. By the way: Was ist ein NeoGeo? Schon gut – war ein Scherz!

jb)

What's the name?

Hallo Schreiberlinge! *(Anm. d. Red.: Hello Grease-Tinch... – english 4 runaways)* Als umsichtiger und verantwortungsbewußter Leser... bla bla bla... wollte ich auch mal meine Meinung sagen. Also, Ihr wißt ja sicher schon, daß Euer Mag echt toll ist, und somit kann ich mir diesen Teil sparen. *(Anm. d. Red.: Klar wissen wir das. Wir müssen ja jeden Morgen in Japan-Manier Verbeugungen vor Chief Pete machen und dabei vor uns hinstammeln: "ASM ist suuuper, ASM ist toll, mit ASM macht das Lehehesen Spahahaß". – jb)*
Kommen wir also zur Kritik: Ich weiß als aufmerksamer Leser natürlich, daß Ihr nur wahnsinnig komplizierte und ausgeklügelte Techniken zur Erstellung der Bewertungsdiagramme benutzt, aber mir ist aufgefallen, daß zum Beispiel zwei 11er-Balken keinesfalls immer die gleiche Länge haben. Angesichts der Tatsache, daß Euer Redaktions-Computer natürlich keinerlei Fehler machen kann, ist die einzig logische Schlußfolgerung, daß der Tester eine falsche Bewertung gegeben hat und der Computer diesen fatalen Fehler lediglich zu korrigieren suchte. Tauscht diesen offensichtlich defekten Redakteur bitte umgehend aus!
Des weiteren seid Ihr neuerdings entweder dazu übergegangen, die Vorschau falschherum oder den Rest des Heftes richtigherum zu drucken. Da diese Änderung nicht eindeutig als Verbesserung deklariert worden ist, muß ich davon ausgehen, daß es sich bei diesem Phänomen um ein Versehen handelt.
Letztendlich möchte ich noch darauf hinweisen, daß die Buchstaben "ASM" keinesfalls zum Namen Eures Mags, nämlich "Das Spaß-Magazin" passen. Selbstredend habe ich einige Namensänderungsvorschläge zu machen: Aktuelles Spaß Magazin, Aktuelles Software Magazin, Aktueller Software-Markt (steht sogar auf den T-Shirts!), Ariel Supra Mischung, Abbruchunternehmen Salzmine Mönchengladbach, Anglerverein Schwedischer Mainzelmännchen, dAs Spaß-Magazin, Abergläubischer Sumpf-Murmelklub, Aristokratische Singvogel-Meuchelmörder. Ich hoffe, Ihr habt einen passenden Namen gefunden ... sonst schreib' ich noch mal!!!

DAVID

(Anm. d. Red.: ASM heißt nichts weiter als "Alle Sind Munter", und so lautet die Devise, wenn der Arbeitstag frühmorgens um 15:40 Uhr beginnt. Übrigens, was heißt DAVID? Der Auf Vaters Intel Daddelt? GRINS...

jb

Das mit den Balken hast Du fein beobachtet. Würdest Du darüber hinaus nicht die Bemühungen Deines Physiklehrers mit Nichtachtung strafen, dann wüßtest Du, daß es am Wetter liegt. Bei Hitze nämlich dehnt sich fast jedes Material aus, und bei Kälte zieht es sich zusammen. Wenn Du's nicht glaubst, guck Dir das Editorialfoto an: Das ist doch ganz offensichtlich im Hochsommer aufgenommen...
Und dann die Sache mit der Vorschau! Hast Du eigentlich mal was von dem Maler Dali gehört? Der wurde immer wieder gefragt, warum er in seinen Bildern weiche Uhren unterbringen würde. Und folgendes pflegte er zu antworten: "Weich oder hart – was spielt das für eine Rolle? Hauptsache, sie gehen richtig." Das meinen wir auch, und deshalb darfst Du getrost mit einer farbnegativen, seitenverkehrten Vorschau rechnen.

sma)

Amiga tot?

Es ist schon eine verkehrte Welt, wenn Atari – laut vielen Amiga-Besitzern schon "töter" als "tot" – immer noch existiert, während Commodore liquidiert wird. Trotzdem weiß ich immer noch nicht, was aus den rauchenden Überresten geworden ist. Nachdem ich zuerst von Commodores Schwierigkeiten in der ST und im Spiegel las, versuchte ich mehr zu erfahren. Aber alle Amiga-Zeitschriften schwiegen sich über das Thema aus (oder las ich nur die falschen?), berichteten aber – wie die ASM – vom phänomenalen Verkaufserfolg des CD32.
Wenn Atari untergegangen wäre, hätte man es sicher auf deren Titel lesen können. Da ich mich nun als absolut Unwissender geoutet habe, hoffe ich, daß ihr, obwohl alle anderen sicher Bescheid wissen, über die Zukunft des Amiga schreiben werdet.

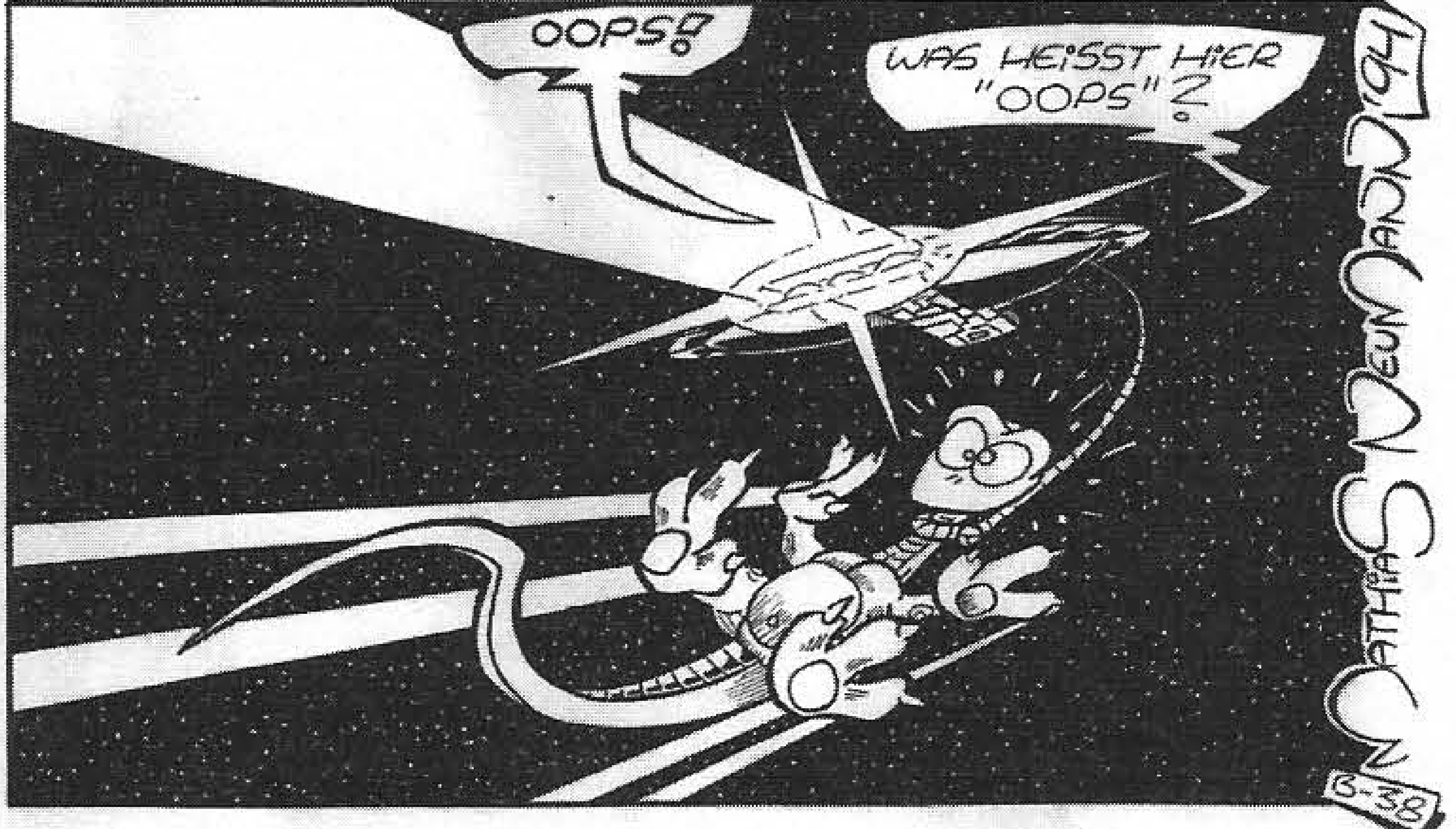
Daniel Dallmann

(Anm. d. Red.: Zuerst mal ein paar Erklärungen: Liquidiert wurde Commodore International auf den Bahamas, Commodore Deutschland ist zur Zeit noch wohlauf. Atari ist alles andere als tot, siehe Jaguar, das Problem ist die fehlende Präsenz des Unternehmens in wichtigen Bereichen der Computer-Technik.
Was wird nun passieren? Heute, am 20.07.1994, der Zeit, zu der ich Deinen Brief beantworte, sollte bekanntgegeben werden, wer Commodore übernimmt. Findet das nicht statt, so wird weiter nach einem Käufer gesucht. Daß wir und die anderen Zeitschriften darüber so wenig schreiben, liegt einfach daran, daß wir zu wenig wissen. Sollte sich was ergeben, so werden wir auch veröffentlichen.
Solange der Amiga mit Spielen bedient wird, so lange werden wir auch den Amiga im Heft haben.

jb)







Vorschläge/Rückschläge

Herzallerliebste Redaktion! (Anm. d. Verfasser: Diese Begrüßung schreibe ich schon zum dritten Mal. – Harley!
Wie wäre es denn mit etwas Neuerem, zum Beispiel: Hallo, ASMler! – Lucky)
Wie viele Briefe waren denn im Güterwagen, drei oder fünf? Oder vielleicht doch ein Waschkorb voll? *(Anm. d. Red.: Gar keiner. Das war der Wagen mit unseren Lohngeldern... – jb)*
Genug des Lobes!!! (Anm. d. Schreiber: Da läuft ja schon der Schleim! Hilfe, ich ertrinke! – Lucky
War nur ein Scherz! – Harley)
Könntet Ihr nicht die Poster etwas größer gestalten?
(DIN A2 wäre angemessen – Lucky
Nein, DIN A1! – Harley
Nein, 2! – Lucky
1! – Harley
2! – 1! – 2! ... – wegen Obszönitäten zensiert.)
Ich weiß, was ASM heißt! – Harley
WAS??? – Lucky
Asef (sma) Säuft Metaxa. Für alle Nichtalkoholiker: Asef Säuft Möhrensaft – Harley
Ah ja? – Lucky
Hö Hö! – Beavis
(Oh Mann! – jb)
That's cool! – Butthead/(c) by MTV
Sauerei! – Harley
Sauferei? – Lucky
Ich komme bei OUTPOST nicht weiter! – Harley
Warum nicht? – Lucky
(Wo sind meine Kopfschmerztabletten? – jb)
S....* (* zensiert Harley?) – Lucky
Poststreik! Ich warte schon drei Wochen auf das Teil! – Harley
Zum Sim-Feedback (Ausgabe 8/94 Anm. v. Lucky!): Sim Sim – das simulierte Sim zum simulieren.
P.S.: Bei uns gibt es nirgendwo die ASM-Special! Zitat mehrerer Zeitschriftenhändler: "Hamma net!" Wenn Ihr den Brief abdruckt, werden wir Abonnementen von der ASM-Special!
(War nur ein Scherz mit dem abdrucken! – Lucky
Ihr könnt es aber trotzdem tun! – Harley)
P.P.S.: Ihr könnt uns auch schreibseln! **– Lucky**
...schriften! Heißt das! **– Harley**

Euer (bis dahin unfallfreier) **Harley Simpson** and the (Kettensmoker) **Lucky (Str...) Man**

(Anm. d. Red.: Mamma, hol die Droppe, minge Hetz... Was war das denn für ein Brief? Konntet Ihr nicht jeder einen schreiben? Da wird man ja schizophren – oder was meinst Du, Eberhardt?

jb

Metaxa? Hört sich an wie eine Heavy-Metal-Band! Wenn Du wissen willst, was ich wirklich trinke, dann frag doch einfach mal im Albrecht-Discount auf dem Weg aus der Eschweger Innenstadt zur B27. Die haben seinerzeit deswegen schon ein Schild aufgehängt: "Verkauf nur in haushaltsüblichen Mengen".

sma)

Keine runde Sache?

SO! Ich lese jetzt schon seit Zeiten vor Hosenträger-Pete glücklich und zufrieden die ASM. Das einzige, was mir noch fehlte, war zusätzlich zum Heft eine Disk mit ein paar Spielen. Und was sehe ich dann in einer Anzeige in der ASM?!? ASM-Special mit CD-ROM und massenhaft Shareware!!! Überglücklich mache ich mich auf die Suche nach dieser Scheibe (mit etwas Papier drumherum) und finde dann auch noch eine!!!
Freudestrahlend wieder zu Hause, das Ding ins Laufwerk geknallt und ab. Alles lief wunderbar, bis ich versuchte, Xargon zu installieren. Nach den ersten paar Dateien erschien im Setup die Anzeige: "Bitte legen Sie die ASM Special CD-ROM in Laufwerk E:\XARGON\". Ein Klick auf OK, die gleiche Anzeige. Nach zweistündigem OK-Klicken wurde mir klar, daß hier etwas nicht stimmt. Im Windows-Datei-Manager versuchte ich die Dateien per Hand zu kopieren, da erschien nach einigen Files plötzlich die Meldung E:\XARGON\ORDER.

DOC. Die Datei kann nicht operiert werden. Die Datei kann nicht gefunden werden."
Ich versuchte, andere Spiele zu installieren, was zum Glücksspiel wurde. Dieses Problem trat nämlich auch bei Spielen wie z.B. Raptor, Secret Agent, Epic Pinball und anderen auf. Was kann ich dagegen machen und was habt Ihr zu Eurer Verteidigung zu sagen?
Ansonsten noch ein paar mehr oder weniger sinnvolle Fragen:

1.) Wieso beantwortet Ihr noch Fragen wie "Warum ist das Poster wieder so klein?" oder "Warum dauert es zwei Ausgaben, bis mein Brief abgedruckt wird?"
2.) Wer hat das Portrait von Big Pete im Checkpoint verbrochen?
3.) Welche Witzfiguren lassen immer ihre "Top 5" ab?
4.) Woher kommen die vielen Come-Backs in den Lesercharts?
5.) Warum müssen wir uns immer mit nur drei bis vier ärmlichen Space-Rat-Comics abgeben? Gebt dem Vieh doch mal 'ne Seite!
6.) Obwohl ich nicht glaube, auf diese Frage eine sinnvolle Antwort zu kriegen, frag' ich es trotzdem: WAS IN ALLER WELT HAT KLAUS MIT RADMUTTERN ZU TUN???
Zum Thema Redaktions-Poster: JA, wir wollen endlich Eure Gesichter (mit Namen) im DIN-A4-Format an die Wand pappen können.
Ok, das war's. Ansonsten kann man zur ASM nur noch sagen: "Die's cool, man!"

Psycho

(Anm. d. Red.: Was die CD-Sache angeht, da ist nur eine Kleinigkeit im Wege, nämlich eine ältere Version des Treiberprogramms MSCDEX, die mit einer richtig vollgepackten CD-ROM nicht zurechtkommen will. Leider haben wir von diesem Problem auch erst viel zu spät erfahren. Aber auch Abhilfe ist nicht allzu teuer: Wer sich den aktuellen MSCDEX-Treiber nicht auf noch günstigerem Wege besorgen kann, schickt einfach eine Diskette samt einem ausreichend frankierten Rückumschlag an unsere Adresse, und wir schicken das gute Stück sofort auf den Weg zu Euch. Nun zu den restlichen Fragen:
1.) Weil wir die Textblöcke fertig haben und damit Zeit sparen.
2.) Heinrich Stiller heißt der Künstler. Und uns gefällt's, weil's ihm doch so ähnlich sieht!
3.) Hägar, Wurzel, Dennis, Calvin & Hobbes, etc.
4.) Die Leute trennen sich so ungern von Liebgewonnenem. Ich habe ja auch noch mein Schlabberlätzchen...
5.) Haben wir getan. Die Ratte machte "schnnnapp!" – und fraß die Seite. Hatten wir auch nicht anders erwartet, das Vieh frißt wirklich wie ein Scheunendrescher.
6.) Das heißt Rat-Muttern. Denn Klaus sucht immer bei Muttern Rat, wenn er das Feedback macht.
Nein, ehrlich, Klaus ist Radler, bei ihm sind immer ein paar Radmuttern lose.
Nein, er radelt mit Muttern.
Stimmt, von mir kriegst Du keine sinnvolle Antwort...
Übrigens: Zum an die Wand pappen eignet sich meiner Meinung nach eher ein Teller Griesbrei.
jb)

Sonderangebot

Liebe Redaktionstruppe von ASM, mein Name ist Peter N. und ich bin 20 Jahre jung. *(Anm. d. Red.: Es folgt eine Kurzbeschreibung des beruflichen Werdegangs, und bis zu diesem Moment dachte ich, es handele sich um ein Bewerbungsschreiben. Weit gefehlt, denn... – kate)* Ich würde mich sehr freuen, wenn Ihr mir eine komplette Auflösung der Spiele "Hand of Fate" und "Simon the Sorcerer" zusenden könntet, da ich diese Auflösungen anderweitig nicht bekommen kann. Ich wäre Euch sehr zu Dank verpflichtet, wenn Ihr mir diesen Wunsch erfüllen könntet. Solltet Ihr Interesse an edlen Schreibgeräten oder anderen Artikeln meiner Berufsbranche haben, so würde ich Euch als Dankeschön einige Prospekte darüber schicken. Anbei füge ich noch zwei Briefmarken für die Rückantwort bei.

Peter N.

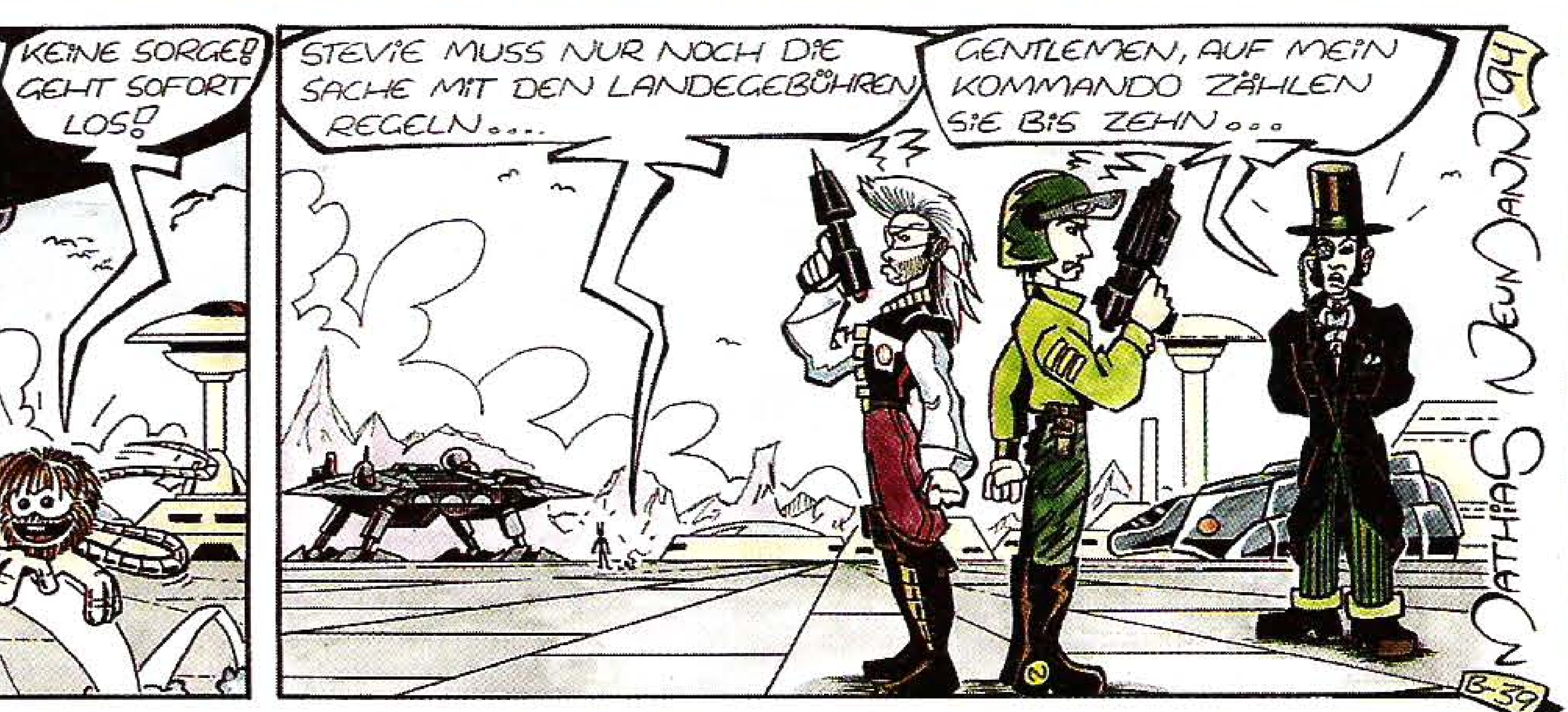
(Anm. d. Red.: Mal ganz abgesehen davon, daß keine Briefmarken beigelegt wurden – uns einen Prospekt (!) als Geschenk anzubieten, ist ja wohl die Höhe. Wenn wir Komplettlösungen rausschicken würden, täten wir das außerdem auch ohne Geschenk. Betonung liegt aber auf WÜRDEN, denn wir tun sowas nicht. Die genannten Lösungen findest Du in der 2/94 bzw. 3/94, und die kannst Du mit der Karte hinten im Heft bei uns ordern. Gegen Cash versteht sich. Prospektgeld nehmen wir nicht an.
kate)

Tante oder Oma?

Hallo Tantchen,
ich bin's, Cookie, die wandelnde Cornflakespackung. Weil ich einer Euer treuesten Aboleser bin, habe ich beschlossen, Euch mit meinem Geschwätz zu beglücken. Aber keine Panik, ich bin keiner dieser obercoolen Cracker und Hacker, ich bin ein kleiner armer Lamer und Loser, obwohl ich den Zeiten der Sinclair-Szene sehr nachtrauere. *(Anm. d. Red.: Lord oder John Sinclair? – kate)*
Bitte, bitte, Katie, werde doch unsere Feedback-Oma. Du kannst ja ruhig noch weiter Käfer durch die Gegend schieben, und ab und zu mal kannst Du ja auch den Rest der Rasselbande mitspielen lassen, aber genau sowas braucht die ASM! Etwas Innovatives! Überleg' es Dir gut, aber wisse, ein dunkler Schatten liegt über Dir. Man sieht sich irgendwann in Eschwege.
PS: Warum werden eigentlich meine Secret-Service-Tips zu Pac Man nie veröffentlicht?
(Anm. d. Red.: Hatten wir schon, aber nicht Deine. Es soll Leute geben, die schneller sind, snief. – kate).
P.P.S.: Macht weiter so!
(Anm. d. Red.: Jau, wir werden auch weiterhin Deine Tips nicht ver... aua! – kate).







Cookie, die wandelnde Cornflakespackung

(Anm. d. Red.: Da schau her, da ist doch glatt eine Cornflakespackung angekommen, allerdings nicht von Dir, sondern von einem Software-Hersteller (siehe nächstes Heft). Das Thema "alleiniger Herrscher über das Reich Feed Back" hatten wir schon längst abgegessen. Dein Brief soll stellvertretend für diverse andere stehen – und die folgende Antwort auch: Die Auswahl und die Abtipparbeit habe ich übernommen, auch einen Teil (mal mehr, mal weniger) der Antworten. Aber ALLES allein machen ist nicht drin. Und Oma werden will ich schon gar nicht, hab' mich ja gerade mal mit der Tante abgefunden. Nix für ungut.

kate)

Anschrift des Monats

Aus der Reihe "Briefe, über die wir lachten" präsentieren wir Euch heute die Folge 1: "Anschrift der ASM". Diese Reihe wird in loser Folge fortgesetzt.

ASM-Aktueller Sotware Markt
Tronic-Verlag GmbH
Besenring 32
D-37269 Eschwege

Raumkreuzer ASM

Es begab sich einst, daß ein gewisser Chuck King einen Flug buchte, und zwar nicht auf einem gewöhnlichen Flugzeug, sondern auf dem Raumkreuzer "Tronic-Verlag – ASM – Eschwege". So schauen wir nun in sein Tagebuch...

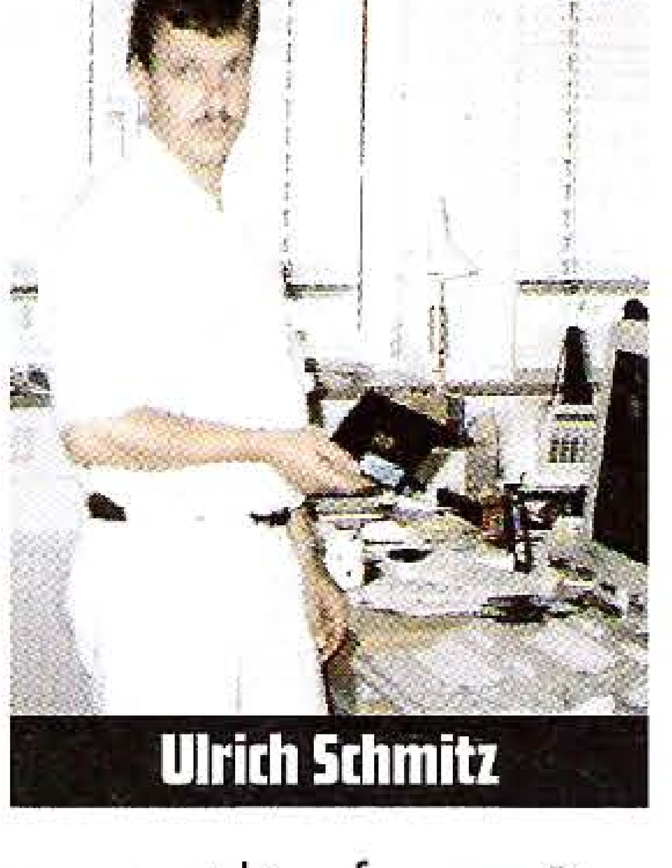
1.6. 1994: Heute trete ich meine Reise an, gerade durchquere ich die Abfertigung. Fünf Minuten später... ich befinde mich auf der Abflugbahn, von der die Zubringer zum Raumkreuzer fliegen. Ein Mann kommt mir entgegen. Auf seinem Namensschild steht Lt. Trafford. Er geleitet mich zu dem Zubringershuttle "GSI", das mich irgendwie an ein Opel Cabrio erinnert. Nach kurzer Flugzeit betreten wir, nachdem Lt. Trafford mit seiner Kennkarte die Schleuse zwischen Rampe und Schiff geöffnet hat, die "ASM". Er macht mich zuerst mit dem Funker Lt. Commander Jürgen Borngießer und der Pilotin Vera Brinkmann bekannt. Lt. Commander Borngießer steht gerade in Kontakt zur Bodenstation OOPSworth, und Pilotin Brinkmann überprüft die Steuerungssysteme.

Ein paar Räume weiter treffe ich auf die rechte Hand des Captains, Commander Peter Schmitz, der mir vor lauter Freude gleich einen Orden in die Hand drückt *(Anm. d. Red.: Welcher etwas mit Star Trek zu tun hat, gelle? – kate)*. Auf meine Frage, wo Captain Asef sei, antwortet er, daß dieser rechtzeitig käme, und ich mich inzwischen etwas umsehen solle. Ich treffe auf den Schiffs-Ingenieur Marcus Höfer und seinen Assistenten Thomas Morgen. Schon wieder eine Erinnerung, diesmal bei den Ersatzteilen für das Raumschiff. Irgendwie sehen die wie Harley-Ersatzteile aus. *(Anm. d. Red.: Meint der jetzt Marcus und Thomas? – kate)*. Lt. Trafford, der nicht von meiner Seite gewichen ist, stellt mich vor, aber ich ernte nur ein "wer ist das? Hä? Chuck King?" Da, plötzlich erhält Lt. Trafford einen Funkspruch, daß der Captain verhindert sei, und dieser Flug gestrichen ist, und bringt mich zurück zur Bodenstation.

Noch was, bevor Ihr Euch jetzt zur ASM begebt, sagt Bescheid, per Telefon am besten, nicht daß gerade keiner Zeit hat, und Ihr dasteht wie begossene Pudel.

Chuck King

(Anm. d. Red.: Knochen reich. Platz! Und komm mal wieder vorbei, aber... siehe oben! – kate)



Ulrich Schmitz

Am 27. Dezember 1962 wurde ich in Hannover geboren. Erinnern kann ich mich zwar nicht mehr daran, aber die Aussagen in dieser Richtung sind verläßlich. Nach der Schule folgte das Kapitel "Lehrjahre sind keine Herrenjahre" in der Gerichtsmedizin, wobei die dort erlebten Abenteuer à la Quincy die unangenehmen Begleiterscheinungen nicht aufwogen. Darauf folgten einige Jahre Labortätigkeit in der Krebsforschung und Zivildienst im Bereich Altenpflege. Nach dem Zivildienst machte ich mein Hobby – die Programmierung – zum Broterwerb. Die noch unter Atari-8-Bit-Zeiten gewonnenen Grundlagen bildeten dann die Basis für einen beruflichen Neuanfang. Was folgte, war anfangs freiberufliche journalistische Tätigkeit und danach bis Ende 1992 die redaktionelle Arbeit bei der Programmiererzeitschrift Toolbox. Seit 1993 bin ich hauptberuflich Journalist bei der Unix- und Netzwerkzeitschrift iX in Hannover und nebenbei freier Mitarbeiter beim ASM-Team.

1 Was machst Du, wenn Du frei hast? Tauchen, fliegen, lesen oder einfach das Leben allein oder zu zweit genießen. **Welchen Beschäftigungen gehst Du aus dem Weg?** Formulare ausfüllen, in welcher Form auch immer. Die leidensvolle Krönung in dieser Richtung ist jedes Jahr wieder die Steuererklärung.

2 Was spielst Du am liebsten? Gesellschaftsspiele am Computer oder zu Hause. Vom Klassiker Schach bis hin zu Sachen wie Mule oder Kaiser. **Welche Art von Spielen magst Du nicht?** Games, für die man erst eine mehrtägige Lernphase absolvieren muß, nur um dann festzustellen, daß das Spiel nichts taugt.


3 Was liest Du am liebsten? Däniken, Comics, phantasievolle Geschichten und populärwissenschaftliche Literatur. **Welche Bücher stehen bei Dir auf der roten Liste?** Schlaumeier-Werke wie die von Hoimar v. Ditfurth und ähnlichen Zeitgenossen, die meiner Meinung nach nur sich selbst für genial halten und nicht in der Lage sind, Querdenker zu tolerieren.

4 Wessen Musik hörst Du gern? Supertramp und die Beatles. Außerdem je nach Stimmungslage mittelalterliche Sachen wie Leyra (La Fleur Bleue) oder Tarentule Tarentelle, wobei die reinen Instrumentalstücke für mich die schönsten sind. **Welche hörst Du nicht?** Techno-Kram, wobei das meiner Meinung nach nicht nur üble Musik, sondern ein sehr destruktiver Trend ist, mit allem, was so zu der Szene gehört.

5 Was bannt Dich an Leinwand und Bildschirm? Louis de Funès, die Clouseau-Filme und die alte Orion- sowie die Enterprise-Mannschaft. **Was treibt Dich zum Filmboykott?** Die deutsche Filmküche mit "künstlerischem" Anspruch, aber ohne Unterhaltungswert.

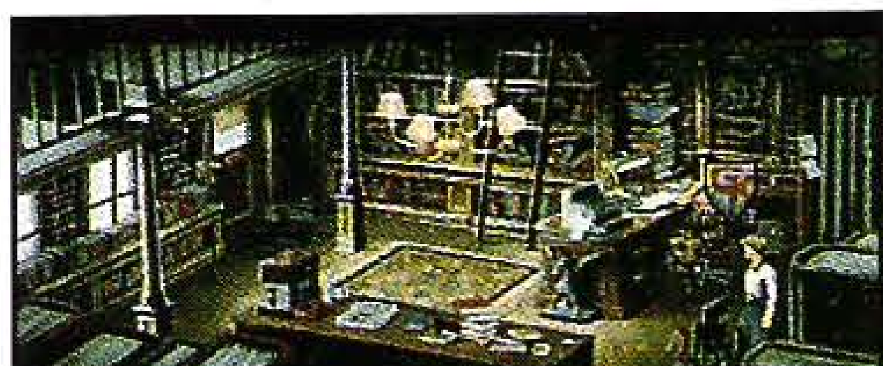
6 Was hälst Du für die bedeutenste Errungenschaft der Menschheit? Die Liebe. **Was ist ihr größter Fehler?** Einen globalen Fehler gibt es nicht. Weit verbreitet dürfte jedoch der Egoismus sein.

7 Was – ganz allgemein – magst Du? Verläßliche Freunde, meine Freundin, schöne Dinge und Menschen mit positiven Visionen, Wasser, Wind und Wellen. **Was magst Du nicht?** Bürokraten, phantasielose Menschen, die meinen, alles reglementieren und formularisieren zu müssen, sowie religiöse Fanatiker.



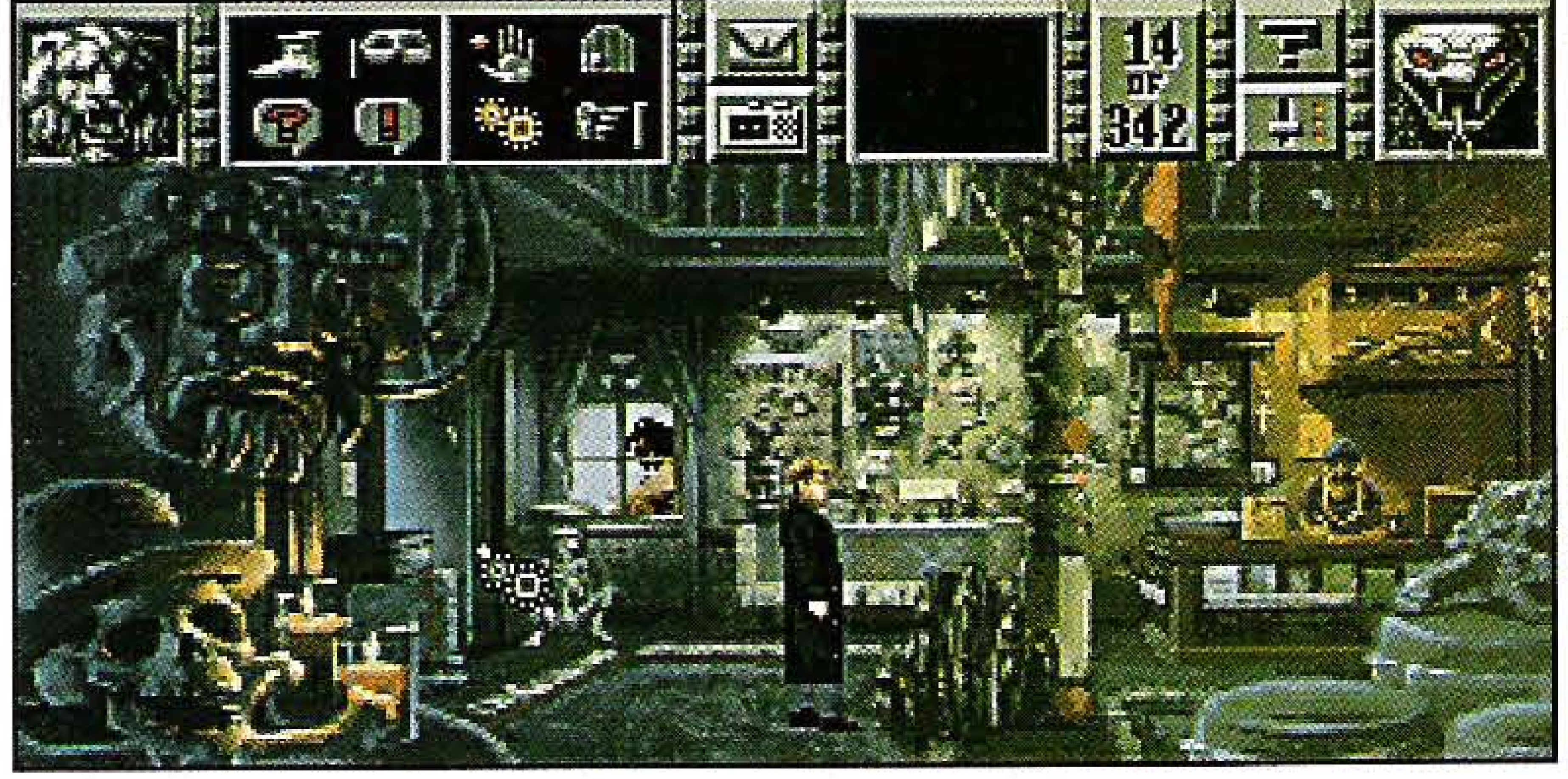
Bunt gemixter CD-ROM-Cocktail

Laue Sommernächte, ein kühler Drink und heiße Software – das gibt eine tolle Kombination, mit der man sich die Urlaubszeit bestens vertreiben kann. Falls Ihr Euch allerdings komplett durch die gigantischen Massen an neuer CD-Software arbeiten wollt, dürften die Sommernächte trotzdem viel zu kurz sein. Ihr habt also mal wieder die Qual der Wahl, und ASM hilft Euch dabei, die interessantesten Neuerscheinungen zu begutachten. In diesem Sinne: Wohl bekomm's!



◀ *Gabriel Knight leidet nun auch auf CD-ROM...*

▼ *...unter den Sünden seiner Väter*



Sommerloch und trauriger Herbst? Auf dem CD-Sektor ganz bestimmt nicht. Da schwappt Monat für Monat eine wahre Riesenwelle an Software in die Redaktion, und selbst in der traditionell ruhigeren Zeit zwischen Juni und September ist ein Abebben nicht in Sicht. Uns CD-ROMler freut es natürlich, daß sich die Industrie so nett um uns kümmert – und vor allem auch, daß sie die Preise langsam aber sicher auf ein vernünftiges (d.h. erschwingliches) Level runterbringt.

Nun denn, sobald ich mich durch den Software-Berg bis zu meinem Computer durchgewühlt habe (nach zwei Wochen Urlaub ist vor lauter Päckchen der Tisch nicht mehr zu sehen), kann's mit der Begutachterei losgehen. Ächz! Und weil's so viel ist, gibt es in dieser Ausgabe den Überblick im Schnellwaschgang.

Gabriel Knight

Gepflegter Grusel gefällig? Bei **Gabriel Knight – Sins of the Fathers** (PC-Disk-Test in ASM 3/94) geratet Ihr immer tiefer in eine verworrene Handlung voller Aberglauben, seltsamer Gestalten, gruseliger Orte und viel Voodoo. Der düsteren Handlung entsprechend entwickelt sich das Game nur langsam, und auf ein echtes Happy End müßt Ihr leider verzichten. Trotzdem ist das Spiel Liebhabern von traditionelleren Adventures uneingeschränkt zu empfehlen. Wenn Ihr ein schnelles CD-Laufwerk besitzt, könnt Ihr die Bildschirmtexte wegschalten und Euch ganz der recht guten englischen Sprachausgabe hingeben. Falls Ihr allerdings mit nur 150 ms auskommen müßt, lohnt sich die Anschaffung nicht, da werden Ladezeiten und Sprechpausen zur absoluten Pein.

The Horde (MPEG)

Crystal Dynamics haben ihr Versprechen wahr gemacht und den witzigen Action/Strategie-Mix **The Horde** (3DO/CD-ROM-Test in ASM 6/94) jetzt auch in einer MPEG-Version herausgebracht (die Disk-Version wurde dafür komplett gewischt). Um in den Genuß der erweiterten Fassung zu kommen, muß Euer Rechner allerdings mit einer ReelMagic-Karte ausgestattet sein. 35 Minuten Full-Motion-Video erwarten Euch dann neben Action-Szenen, für die Ihr ziemlich flotte Finger und gute Nerven braucht (die Steuerung wurde nämlich leider nicht verbessert). Stark verbessert hat sich dagegen der Preis: statt 130 DM jetzt nur noch schlappe 55 Germanentaler. Gut, wa?

Video Cube (MPEG)

Ohne eine ReelMagic-Karte könnt Ihr leider auch mit der **Video Cube Space** Eure Nerven nicht ruinieren. Das Puzzlegame, in dem Ihr nach Kinderspielmanier Bilderwürfel zu kompletten Bildern zusammenbauen sollt, unterhält stundenlang, ist nicht so fies wie Rubik's Cube, kann einen aber wegen des mit jedem Level steigenden Schwierigkeitsgrads trotzdem immer wieder genüßlich an den Rand der Verzweiflung treiben. Das nennt sich dann ent-



◀ *Die Kings Quest Collector's Edition bringt alle Kings-Quest-Abenteuer auf einmal*

spannende Unterhaltung – und man geht immer wieder gerne dran. Läuft übrigens bereits mit einem Single-Spin-Laufwerk, braucht aber Windows.

Abenteuer Zoo

Keine Zeit, persönlich in den Zoo zu gehen? Mit Data Beckers **Abenteuer Zoo** könnt Ihr in aller Ruhe und ohne geruchstechnisch beleidigte Nase exotische und weniger exotische Tiere auf den Bildschirm holen. Vom Huhn bis zum Zwergflußpferd ist alles dabei, was in normalen Tiergehegen muht, mekkert, kreischt oder zischt – animierte Filmsequenzen und digitalisierte Sounds werden selbstverständlich mitgeliefert, erläuternde Texte und gesprochene Kommentare gibt's gratis dazu. Einziges Manko: Streicheln ist nicht!

Microcosm & Innocent

Nette Idee, liebe Psygnosis-Jungs, die beiden Games zusammen auf eine Silberscheibe zu packen, allerdings hat die Sache hier zwei Haken: **Innocent until Caught** ist ein waschechtes Adventure (von Vera in der ASM 1/94 mit einem Hitstern versehen), und **Microcosm** ein genauso waschechtes Actiongame (den Hitstern hat in diesem Falle Jürgen verloren, nachzulesen in der ASM-Ausgabe 3/94). Das einzige, was die beiden Programme gemeinsam haben, ist ein futuristisches Szenario. Bei Innocent habt Ihr Probleme mit der intergalaktischen Steuerfahndung und infolgedessen kein Geld, bei Microcosm laßt Ihr Euch ganz wie im Film auf Bazillengröße schrumpfen und treibt Euch grafisch recht hübsch in der Blutbahn eines Patienten herum. Unterschiedlicher geht's wohl kaum noch. Wer also nicht gerade auf beide Genres steht, sollte sich die mit 130 Märkern recht stolze Anschaffung vielleicht doch noch mal überlegen.

Hand of Fate

Das in der ASM 3/94 mit einem dicken Hitstern verzierte **Kyrandia 2: The Hand of Fate** braucht nun wirklich keine langen Erklärungen mehr. Statt dessen nur so viel: Die deutsche Version ist gelungen (wenn auch etwas teuer), das Adventure spielt sich gut wie eh und je – und in der Zwischenzeit warten wir auf Kyrandia Nr. 3.

Topshots

Bei Softgold gibt es Zuwachs in der Topshots-Reihe, wo ältere Progs noch mal preiswert versilbert werden.

– **Rolling Ronny** (ASM 10/91) ist ein witziges Jump'n'Run, in dem Ihr auf Rollschuhen durch die Stadt düst und Botengänge erledigt.

– Bei **Soul Crystal** (ASM 3/92) handelt es sich um ein Textadventure mit kleinen Grafiken, bei dem es Euch in eine alchimistisch angehauchte Parallelwelt verschlägt. Alles, was Ihr tun müßt, ist, diese Welt von einem fiesen Tyrannen zu befreien. Stimmungsvol-

le Story, allerdings sehr verstaubtes Gameplay.

King's Quest Collector's Edition

Ein absolutes Schätzchen ist diese verdammt preiswerte Sammlung: Die Abenteuer **King's Quest 1 – 6** in ihren Originalversionen. Original heißt in diesem Fall, daß Ihr zum Beispiel in den ersten Teilen keine Maus benutzen könnt, sondern schön brav Eure Befehl eintippt, wie das vor zehn Jahren halt so war. Auch die Grafik wurde nicht neu gezeichnet – ein interessantes Stück Computergeschichte. Dazu gibt es Interviews, kleine Spielchen und noch etliche nette Extras mit dazu. Wer auf König Graham samt blaublütiger Familie steht, der kommt um diese Ausgabe nicht herum.

Sid Meier CD Edition

Und gleich noch eine Sammlung mit historischem Wert. Microproses Haus- und Hofstratege **Sid Meier** wird hier mit einer speziellen Edition geehrt. Was auf der Scheibe draufsein muß, ist eigentlich klar: Der Strategie-Klassiker **Civilization** (ASM-Hit 3/92) und die Wirtschafts-Simulation **Railroad Tycoon** (Hitstern ASM 9/90) in der **DeLuxe**-Version (Test ASM 10/93). Wer Klassiker mag, ist bei diesen (nicht nur handbuchmäßig bedingten) Schwergewichten goldrichtig.

Sports CD Edition

Rasant gibt sich die **Sports CD Edition** von Microprose, auf der sich ebenfalls zwei Programme tummeln. **Formula One Grand Prix** heimste für die PC-Umsetzung bereits in der ASM 1/93 (die Urversion stammt aus dem Jahr 1991) einen wohlverdienten Hitstern ein und spielt sich auch heute noch einfach hervorragend, selbst wenn momentan eine Menge guter Autorennsimulationen auf dem Markt sind. Nicht ganz dem heutigen Stand entspricht das ansonsten recht ordentliche **David Leadbetter's Golf** (Geburtsjahr war 1992). Wer noch kein *386 Pro* von Access zu Hause hat, kann's ja mal mit dieser Simulation versuchen.

Star Control 1+2

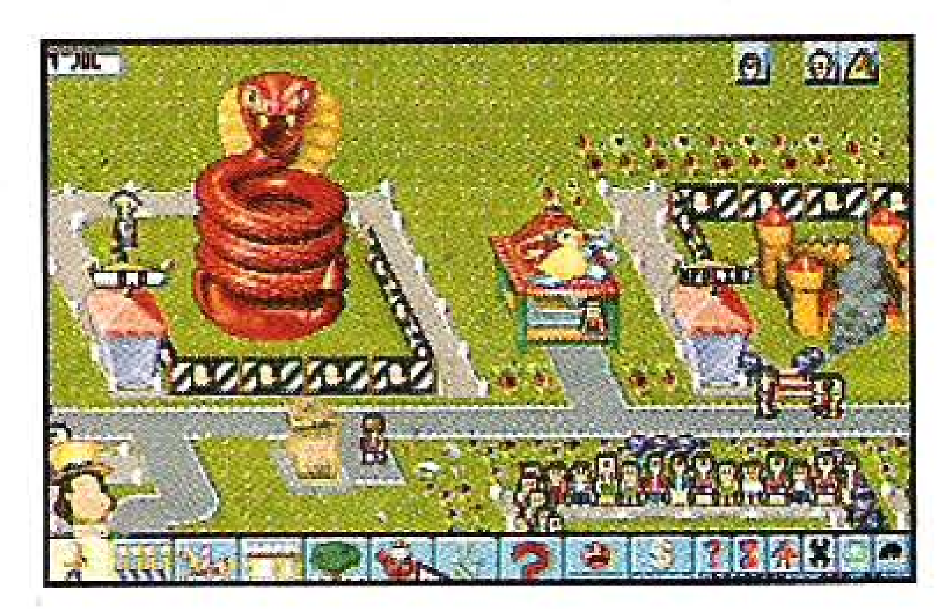
Accolade erweitert seine Reihe älterer, aber doch recht guter Games auf CD-ROM um ein weiteres Schnäppchen. **Star Control** (ASM 2/92) entführt Euch



◀ ***Dieser nette Herr befindet sich...***



◀ ***...auf der Sid-Meier-CD-Edition***



◀ ***Und der Vergnügungspark dreht sich auch auf silbernem Untergrund***

Name	Preis	Hersteller	Muster von/	Bewertung
The Horde (MPEG)	55 DM	Crystal Dynamics, USA	Die Cassette	Witzig
Video Cube (MPEG)	55 DM	Aris Entertainment, USA	Die Cassette	Masochistisch
Abenteuer Zoo	30 DM	Data Becker, Düsseldorf	Hersteller	Informativ
Microcosm&Innocent	130 DM	Psygnosis, England	Die Cassette	Na ja
Gabriel Knight	120 DM	Sierra, USA	Bomico	Für Grübler
Hand of Fate	140 DM	Westwood Studios, USA,	Die Cassette	Genuß pur
2x Topshots	je 30 DM	Softgold, Kaarst	Hersteller	Preiswert
King's Quest Collector's Edition	120 DM	Sierra, USA	Die Cassette	Sammlerwert
MP Sid Meier Edition	90 DM	Microprose, USA	MicroProse	Klassisch
MP Sports Edition	90 DM	Microprose, USA	MicroProse	Gemischtes Doppel
Star Control 1+2	50 DM	Accolade, England	Hersteller	Preiswert
Tubular Worlds	40 DM	Dongleware, Neckargemünd	Hersteller	Schick
A.D.A.M.	140 DM	A.D.A.M. Software, USA	Hersteller	Ungewöhnlich
Mad Dog II: The Lost Gold	150 DM	American Laser Games	Hersteller	Brutal

alle Preise verstehen sich als circa-Angabe

actionadventuremäßig in den Weltraum, wo Ihr mit den Ur-Quan im Clinch liegt und kräftig lasert und beamt. Daneben wird kolonisiert und gehandelt. In **Star Control II: The Ur-Quan Masters** (ASM 3/93) kommt zu dem Action/Strategie-Part auch noch ein gutes Maß Rollenspiel mit dazu. Die Unterhaltungen mit den diversen Aliens sind zum Teil recht witzig, und die Grafik hat gegenüber dem ersten Teil entschieden zugelegt. CD-spezifische Features und deutsche Bildschirmtexte sucht Ihr bei dieser Accolade-Reihe zwar vergeblich, dafür erfreut der Preis auch schmalere Geldbeutel.

Futuredelic

So ganz schlüssig bin ich mir ja nicht, wo diese CD eigentlich hingehört, dazu ist der Inhalt einfach zu gemischt. Zum einen enthält sie zwölf echt hörenswerte Audiotracks von diversen deutschen Gruppen, zum zweiten eine Demo-Version des schicken, wenn auch ziemlich schwierigen Action-Games **Tubular Worlds** (ASM 8/94). Drittens enthält es die Shareversion des Geschicklichkeitsspiels **Oxyd** (ASM 1/94), und zwar für PC, Atari und Apple (ein Buch mit den Codes für alle 200 Landschaften könnt Ihr separat bestellen). Für jeden was dabei? Sicher, und als Sampler ein prima Idee.

A.D.A.M

Keine Panik, mit der Bibel hat das Programm nichts zu tun. Mit Menschen allerdings schon, und wenn Ihr schon immer mal den kleinen Hausarzt spielen wolltet, könnt Ihr das mit diesem seltsamen Teil bestimmt gut tun. **A.D.A.M. – The Inside Story** steht für 'Animated Dissection of Anatomy for Medicine – kuck doch mal rein'. Mit anderen Worten: Ihr dürft Euch en detail ansehen, wie Ihr von innen ausseht. Herz, Muskeln, Lunge, Nerven – was immer Euch interessiert wird in Farbe und zum Teil neckisch animiert dargeboten. Ganz vernünftige Gesundheitstips sind eingeschlossen.

Mit Unterhaltung hat das zwar nicht viel zu tun, für den Biologieunterricht dagegen ist das Teil gut zu gebrauchen (auch wenn an gewissen Stellen mit Feigenblättern sehr freigiebig umgegangen wird). Grundvoraussetzung für vernünftigen Einsatz der Software ist allerdings eine gute Beherrschung der englischen Sprache, da eine germanische Übersetzung nicht vorgesehen ist.

Mad Dog II: The Lost Gold

Ballern, was das Zeug hält: Wer auf Live-Action steht, kommt um dieses Game nicht herum. In bester Spaghetti-Western-Art schießt Ihr Euch per Maus mit irre kichernden Desperados, Indianern auf dem Kriegspfad und als Showdown mit Mad Dog, der genau wie Ihr hinter einem sagenhaften Goldschatz her ist. Falls Ihr dabei unbeteiligte Passanten in die ewigen Jagdgründe schickt, verliert Ihr auch eines Eurer eigenen Leben – ausgleichende Gerechtigkeit sozusagen und bereits aus 'Johnny Rock', einem anderen Shoot'em Up von American Laser Games, bestens bekannt. Drei Wege stehen zur Wahl, auf denen Ihr Euch an das Gold heranarbeiten könnt, und keiner ist einfach. Die Story ist dabei aber gar nicht so wichtig, hier geht es nur um sinnloses Abballern von digitalisierten Gegnern. War die Action wirklich so einseitig im echten Wilden Westen? Wie dem auch sei: Die BPS dürfte bei diesem grafisch etwas zu realistischen Game wohl bald ein gewichtiges Wörtchen mitzureden haben.

BETRAYAL AT KRONDOR

PC, 110 DM, Hersteller: **Dynamix,** USA, Muster von: **Bomico.**

Ärger in Midkemia

Ein Rollenspiel ohne langwierige Vorbereitungsphase? Dynamix macht's möglich.

Fast ein Jahr, nachdem wir die Diskettenversion von Dynamix' Betrayal at Krondor vorgestellt haben, ist das Spiel nun auf CD-ROM zu haben. Nur klein sind die Unterschiede, mit denen das innovative Rollenspiel aufwartet. Gefeilt wurde hier besonders am Sound, der jetzt echte CD-Qualität aufweist.

Eine Hint-Funktion erleichtert das Überleben in Midkemia, und Romanautor Feist erzählt enthusiastisch über Schriftstellerei sowie die Entstehung von Betrayal. Großartige Veränderungen in puncto Gameplay sind gegenüber der Disk-Version nicht zu vermelden. Eure Party, deren Zusammensetzung sich im Laufe des Spiels immer wieder ändert, umfaßt wie gehabt drei Mitglieder. Mit ihnen wandert Ihr durch die neun Kapitel, aus denen das Abenteuer besteht.



▲ *Nun wandern sie auch auf CD-ROM nach Krondor...*

In jedem Teil gibt es eine Hauptaufgabe, die man zwar schnurstracks erfüllen kann, zusätzlich jedoch stehen viele Neben-Quests zur Verfügung, in denen Ihr sowohl Euer Punktekonto als auch Euren Beutel auffüllen könnt.

Die optische Aufbereitung von Betrayal erinnert etwas an *Ultima Underworld II*, ist mit ihrer gefüllten Vektorgrafik allerdings nach wie vor bei weitem nicht so detailliert. Dafür dreht und wendet sich das Szenario jedoch schön ruckelfrei in jede Richtung.

Kein Rollenspiel ohne Dungeons, aber die halten sich hier in Grenzen und sind mittels Automapping gut in den Griff zu bekommen. Auf der Oberwelt von Midkemia dagegen erwartet Euch ein riesiges Areal samt Karte und Zoom-Funktion.

Exzellent ist das Kampfsystem: Bei Betrayal wird nicht etwa wild drauflos gehackt, hier kann jeder Zug in Ruhe für jedes Partymitglied geplant werden, wodurch man nicht so leicht den Überblick verliert. Heilung ist wie üblich in den weit verstreuten Tempeln zu finden (so man das nötige Kleingeld dabei hat). Die Tempel haben aber auch noch eine andere Funktion: Sie sind (ebenfalls gegen Eintrittsgeld) als Teleporter zu benutzen.

Trotz dieser angenehmen Features ist für Einsteiger ohne Rollenspielerfahrung der Frustfaktor sehr hoch. Profis dagegen werden ihre helle Freude an dem nichtlinearen Spielverlauf haben, der viel Platz für Experimente läßt.



BATTLE ISLE 2 SCENERY CD

PC (386/33, VGA, Maus, Battle Isle 2-Hauptprogramm), **70 DM,** Hersteller: **Blue Byte,** Muster von: **Hersteller.**

Die Neuordnung

Kaum hat sich das Titan-Net in Luft aufgelöst, steht für den Battle-Isle-Spieler schon wieder eine neue Aufgabe bereit: die Neuordnung.

Genau so müssen Scenario-CDs aussehen. Außer neuen Spielfeldern gibt es eben noch eine Menge Updates und Erweiterungen. Hier die wichtigsten Neuerungen: 16 neue Computerkarten, zehn Mehrspielerkarten, sechs neue Einheiten, u.a. Aufklärungssonde und Fernrakete, neue Animations-Sequenzen, netzwerkfähig, neuer Soundtrack, und nicht zuletzt sind die Überlegungsphasen des Computergegners um ein Drittel schneller geworden.

Natürlich ist der Schwierigkeitsgrad höher als beim Hauptprogramm, schließlich sind die berühmten Einsteigerkarten nicht mehr notwendig. Außerdem verändern sich die Landschaften während des Spiels (z. B. durch Überflutung). Hauptgegner des Spielers ist der S.T.A.G., ein Medienkonzern, der die Splittergruppen in der Nach-Titan-Zeit unter seine Fittiche bringen will. Als ehrenhafter Spieler kann man so etwas natürlich nicht zulassen.

Ein Update, so ganz nach der Blue Byte-Philosophie: Qualität vor Quantität.



▲ *Die Intro ist phänomenal*



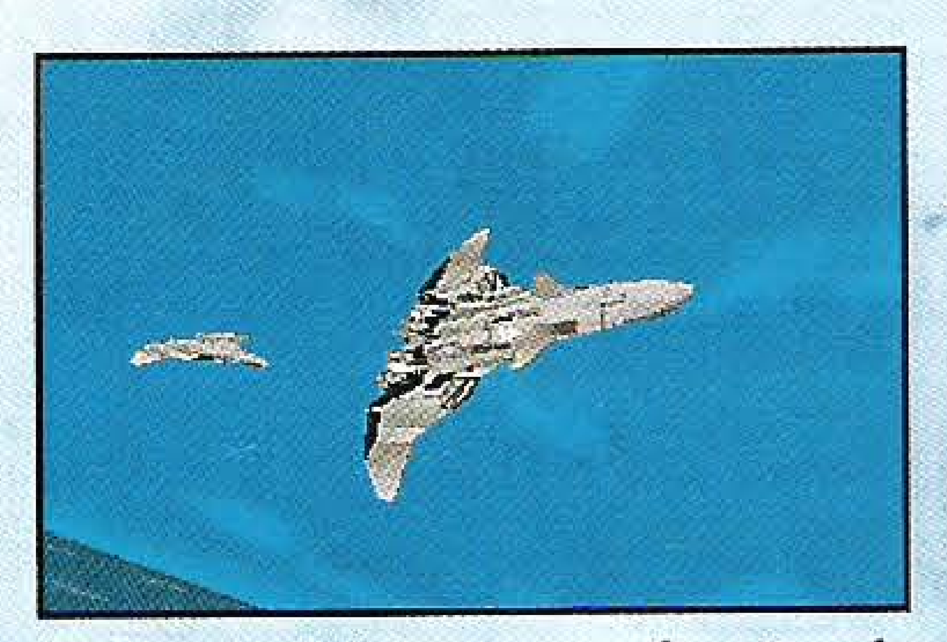
Eiserne (B)Engel

IRON ANGEL

PC (486/25, 4 MB RAM, Double Speed CD-ROM-Laufwerk), **ca. 130 DM**, Hersteller: **Ocean**, England, Muster von: **Hersteller**.

Flugsimulationen! Wie oft hat Unsereiner schon am Steuerknüppel eines Ultraschallkillers gesessen und diversen Gegnern das Fürchten beigebracht. Mit Iron Angel wird die gute alte Tradition des Computer-Fliegers auf dem CD-ROM weitergeführt.

Von Ocean stammt der neueste Flügelkrieger für den PC, und er heißt **Iron Angel**. In dem Luftkampfspektakel übernehmt Ihr die Rolle eines Kampfpiloten des frühen 21sten Jahrhunderts. Auf der Erde befindet man sich wieder mal im Krieg,



▲ *Hier trudelt Korrespondent Derek über der australischen Wüste*

drei Parteien können es mal wieder nicht lassen, ihre Ideologie für die beste zu halten.

Die drei Staatenbünde besitzen unterschiedliche Technologien. Iron Angel nutzt die drei Szenerien, um verschiedene Missionen unterzubringen, unterstützt von kleinen Mitschnitten, wie man sie von Wing Commander her kennt. Neu ist, daß man sogenannte "Character Missions" durchführen kann. Dies sind eine Art freiwillige Heldentaten, die man außerhalb der eigenen Missionen abhalten kann. Dazu gibt es spezielle Gegner – falls man die nicht schafft, gibt es später weitere Gelegenheit dazu.

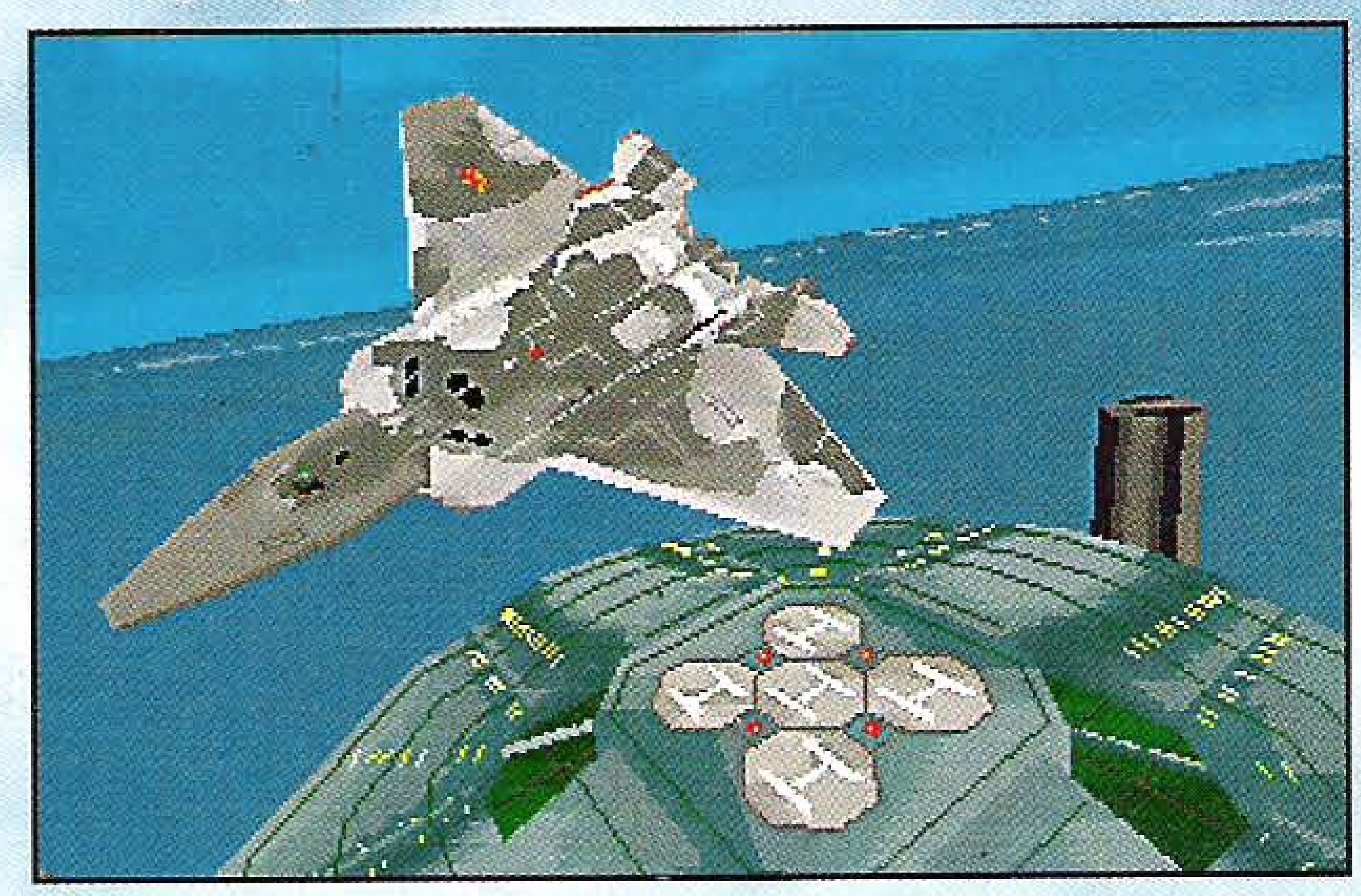
Eine andere Spezialität des Programms ist die Tatsache, daß Missionen nicht mehr nur auf die Erde beschränkt bleiben, sondern auch zu diversen Stationen in den Weltraum führen können. Das ganze Spiel weist ein 3D-Szenario mit exzellenter Darstellung der Landschaften auf,



▲ *Und hier bekommt jb seinen Flieger auch nicht in den Griff*

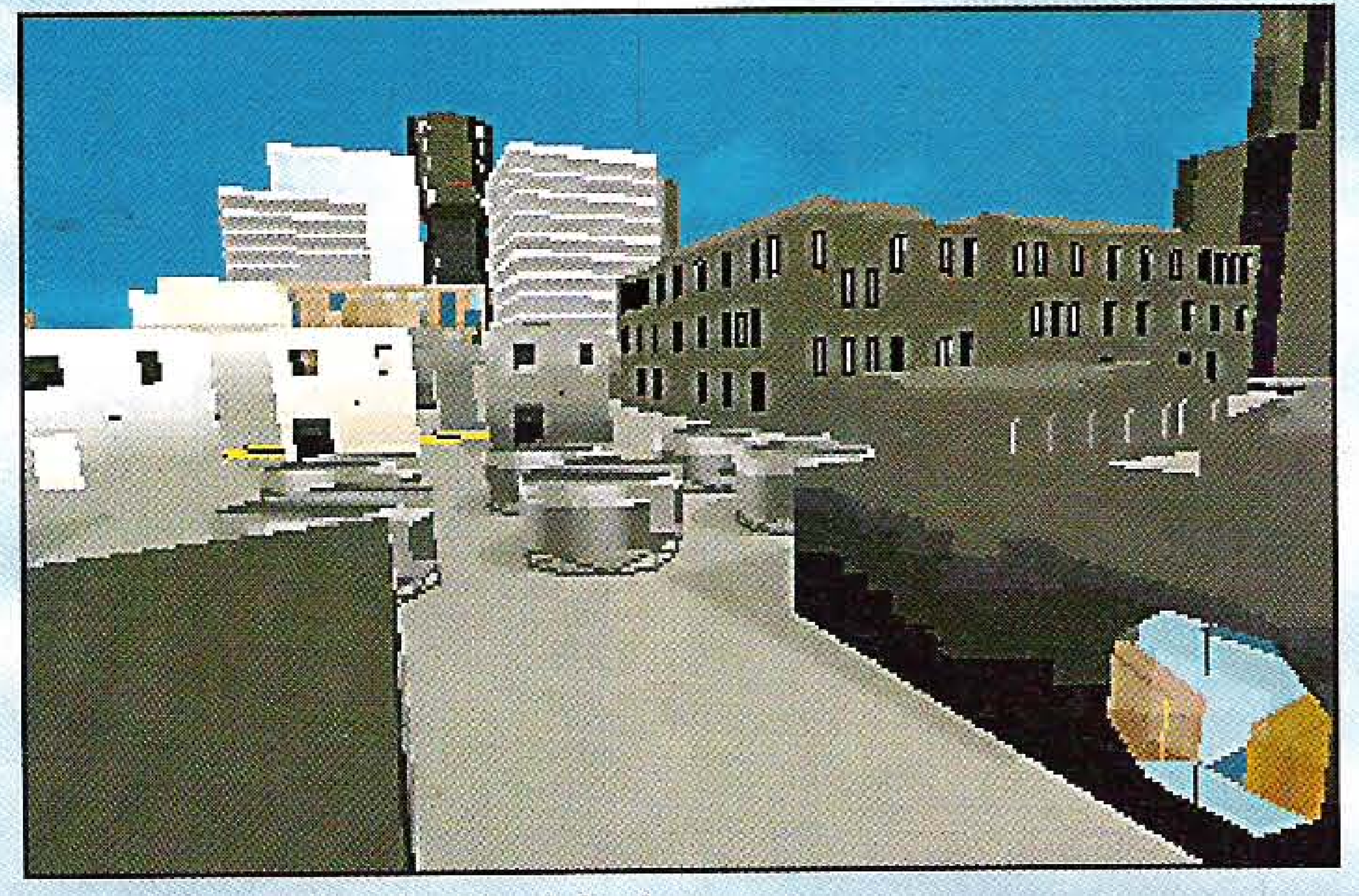
inklusive richtiger Schattierung. Die Flüge finden fast wie im richtigen Leben im Maßstab 1:1 statt, das heißt, eine Flughöhe von 18.000 Fuß entspricht in ihren Auswirkungen tatsächlich den realen 18.000 Fuß. Die Flieger besitzen diverse "Kameras", mit denen das "Filmen" und nachträgliche Resümieren der Spieleraktionen möglich ist.

Der Flieger selbst ist ein wahres Wunderding. Ein grafisch und konstruktionsmäßig gut gelungenes Cockpit, vielerlei Einstellungsmöglichkeiten und die hervorragend gestalteten Flug-



▲ *Iron Angel bietet allerhand fürs Auge*

eigenschaften machen den Iron Angel zu einem der besten Fluggeräte auf dem Simulationsmarkt. Die Missionen sind sehr komplex. Ein Übungsauftrag führt zum Beispiel gleich in den Weltraum: Eine Space Shuttle hängt mit defekter Steuerung auf der gegenüberliegenden Seite des Mondes. Man muß nun versuchen, zum Shuttle zu gelangen, eine Sonde dorthin zu schicken und das Shuttle wieder flugtüchtig zu bekommen – und das alles in 3D-Rendering- und -Animationssequenzen.

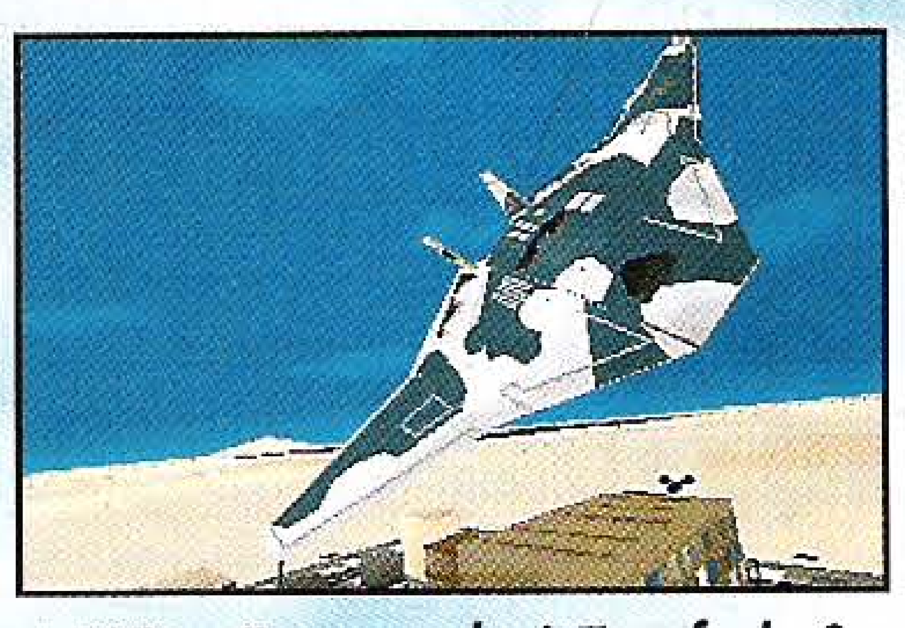


▲ *Wohl dem, der eine Stadt findet!*

Iron Angel könnte ein echter Renner auf PCs werden, die mit einem CD-ROM-Laufwerk ausgerüstet sind. Das Spiel, das sich wie ein Zwischending von *TFX* und *Inferno* ausmacht, zeigt, was man aus den Ressourcen des PC herausholen kann. Allerdings sollte man sich darauf einrichten, daß Iron Angel jede Menge Rechnerpower benötigt, ein 486er mit mindestens 25 MHz und 4 MB RAM sowie einem Double-Speed-CD-ROM-Laufwerk sollte es schon sein.






▲ *Wie wäre es mal mit Tarnfarbe?*



Secret Service

Hint Hunt



Geheimsache

Tja, heute müßt Ihr mal mit mir vorliebnehmen, denn der gute Agent 08/15 mußte für drei Wochen untertauchen (Geheimsache: ichbrauchjetztunbedingturlaub). Also bin ich kurzerhand eingesprungen und hoffe, ihn würdig zu vertreten (was für'n Geschwalle). Auch in dieser Ausgabe konnten unsere Freelancer einiges zusammentragen, was Euer Daddel-Leben erleichtert. Hab' ich etwas Licht in Euer Spieledunkel gebracht? Dann bin ich zufrieden.

Eure Vera

● Pizza Connection (Amiga)

Mit diesem Trick kann man alle Geldprobleme lösen. Als erstes muß man auf das Fragezeichen (Marktforschung) gehen und <Space> drücken. Dann geht man zum Symbol Diskette (Diskettenmenü) und drückt <F5>. Schließlich geht man zu der Person (Charaktermenü) und klickt zweimal genau auf die obere Pfeilspitze. Dann wählt man am Computer die Ziffern 4566345. Damit wären dann alle Geldsorgen beseitigt. Auf den kleinen Haken, den irgendwie jeder Cheat hat, könnt Ihr selbst kommen. ■

Christian Heintz

● Lotus III – The Ultimate Challenge (Amiga)

Um ein zusätzliches Ballerspiel zu starten, schreibt als Levelcode CU AMIGA ein. Hier gebt Ihr vor dem Spielstart BIGCOUNTRY (Y=Z) und eine zweistellige Zahl ein, um in dem entsprechenden Level zu starten. ■

Thomas Ackermann

● Impossible Mission 2025

Hier sind die Levelcodes zum Spiel:

ROCKYI
ROCKYV
ROCKYX
CHAIRI
CHAIRV
CHAIRX
ROBBYI
ROBBYV
ROBBYX
MICROI
MICROV
MICROX
FINALI
FINALV
FINALX
EMPTYI
IROCKY
VROCKY
XROCKY
ICHAIR
VCHAIR
XCHAIR
IROBBY
VROBBY
XROBBY
IMICRO
VMICRO
XMICRO
IFINAL
VFINAL
XFINAL
IEMPTY ■

Jarreth Mierse

● Microcosm

Hier kommt der ausführliche und komplette Cheat zu Microcosm. Drückt während des Spiels (am besten im Spiel vor dem Auswahlmenü) die Taste <Pause>. Versucht jetzt herauszufinden, auf welchem Knopf der höchste Ton liegt. Das ist dann der START-Knopf. Es gibt nur vier Möglichkeiten: grün, gelb, rot und blau. Danach müßt Ihr die Tasten in einer bestimmten Reihenfolge drücken, bei der nur die höchsten Töne zu hören sind. Hier kommen alle (!) Kombinationen:

1) rot, grün, blau, gelb, runter, runter, blau, runter, rechts, blau.
2) grün, blau, gelb, rot, gelb, runter, grün, rechts, rot, hoch.
3) gelb, rot, grün, blau, hoch, links.
4) blau, gelb, rot, grün, blau, links.

Wenn Ihr alles richtig eingegeben habt, hört Ihr einen Soundeffekt. Der Nachteil bei der Sache ist aber, daß alle Zwischen-











▲ *Pizza Connection*

sequenzen schwarzweiß erscheinen. Es gibt aber eine Möglichkeit, daß Ihr alles in Farbe erlebt. Dies geht so:
Bei der Eingabe der Tonkombinationen die Vor- und Rücklauftasten gedrückt halten!
Außerdem könnt Ihr gleich den letzten Level anwählen. ■

Marcel Smuz

● Metal Law
(NUR A500, MIT A1200 NICHT KOMPATIBEL !)

Im Spiel könnt Ihr folgendes eingeben:
DßSWAT:
mit <F1> bis <F5> kann die Feuerkraft eingestellt werden
SUPERVISOR:

<F6> = Schild an
<F7> = Schild aus
<F8> = Level überspringen
<F9> = Welt überspringen

Dabei müßt Ihr beachten, daß zunächst DßSWAT eingegeben werden muß, erst dann könnt Ihr SUPERVISOR eingegeben. ■

Marcel Smuz

● Metal Marines (SNES)

Hier sind alle Levelcodes des Super-Moduls:

Level	CODE
01	PNTM
02	HBBT
03	PCRC
04	NWTN
05	LSMD
06	CLST
07	JPTR
08	NBLR
09	PRSC
10	PHTN
11	TRNS
12	RNSN
13	ZDCP
14	FKDV
15	YSHM
16	CLPD
17	LNVV
18	JFMR
19	JCRY
20	KNLB

■

Lars Kind

● Raptor (PC)

Für Pascal wird dieses Spiel langsam zur Sucht. Durch Zufall entdeckte er den Cheat. Er hilft damit allen Piloten, die in chronischer Geldnot sind.
Zuerst erschafft man seinen Piloten und legt den Schwierigkeitsgrad fest. Dann wird der Sektor festgelegt, in dem man rumballern will. Sobald man in der Ballerebene ist, wird wie irrsinnig auf der Taste <Backspace> rumgehämmert. Dieses sollte direkt am Anfang des Levels geschehen, da der Druck auf diese Taste zwar die Schadenskapazität der Schiffe wieder auf das Maximum bringt, dabei aber leider alle bisher gesammelten Punkte gelöscht werden.
Dies ist am Anfang des Levels aber nicht so schlimm, da man sowieso kein oder kaum Geld hat. Hat man das erledigt, kämpft man sich durch den Rest der Angriffswelle und landet sicher in einer Station. Dort wird man im Laden feststellen, daß man mehr oder weniger Death Rays hat, die beim Verkauf ziemlich viel Geld einbringen. Damit sind alle Finanznöte beendet, und man kann sein Schiff richtig ausrüsten. ■

Pascal Warnecke

● Golden Axe (Mega Drive)

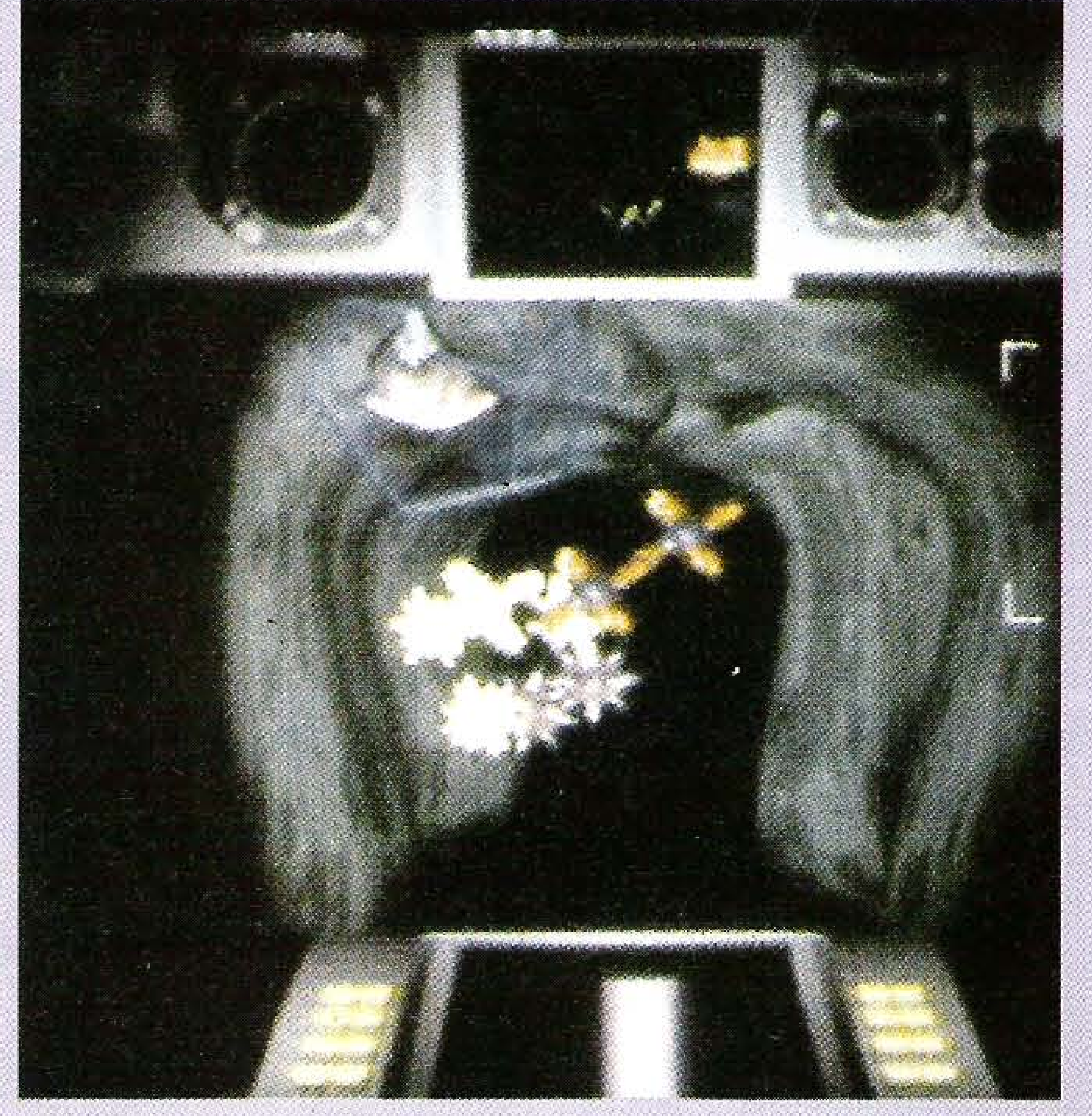
Mit diesem Cheat wird das nicht ganz leichte Spiel wesentlich angenehmer. Wie wäre es mit ein paar zusätzlichen Zauberfläschchen? Ganz einfach: Eure Zauberenergie sollte auf 2 stehen. Beim Endgegner ladet Ihr sie ganz auf und besiegt ihn, ohne vom Button herunterzugehen. In der Nacht werden Euch die Zwerge einige Flaschen wegnehmen. Die Zauberenergie sollte dann auf der Skala die Stärke 1 haben. Dann werdet Ihr ihnen nicht, wie üblich, noch ein paar Fläschchen wegzocken, sondern warten, bis sie weg sind. Es ist wichtig, in der Nacht schon den Button loszulassen. Im nächsten Level habt Ihr dann 99 statt 4 Zauberfläschchen. Dieser Vorgang kann jede Nacht wiederholt werden. ■

Bernd & Max Haberl

● Rock & Roll Racing (SNES)

Zufällig stieß ich beim Ausprobieren einiger Tastenkombinationen im Auswahlmenü der Fahrer auf den Liebling von Interplay, nämlich Olaf aus Valhalla, den jeder aus dem Spiel The Lost Vikings kennt.
Die Tastenkombination ist: L + R und Select (halten). Man muß aber darauf achten, nach rechts auszuwählen, denn sonst passiert gar nichts. Im Modus vs. kann man den Trick auch für die Auswahl der Planeten verwenden, dann steht Euch der Planet Inferno zur Verfügung. Leider gibt es dort nur eine Sammlung der vorherigen Level. ■

Bernd & Max Haber

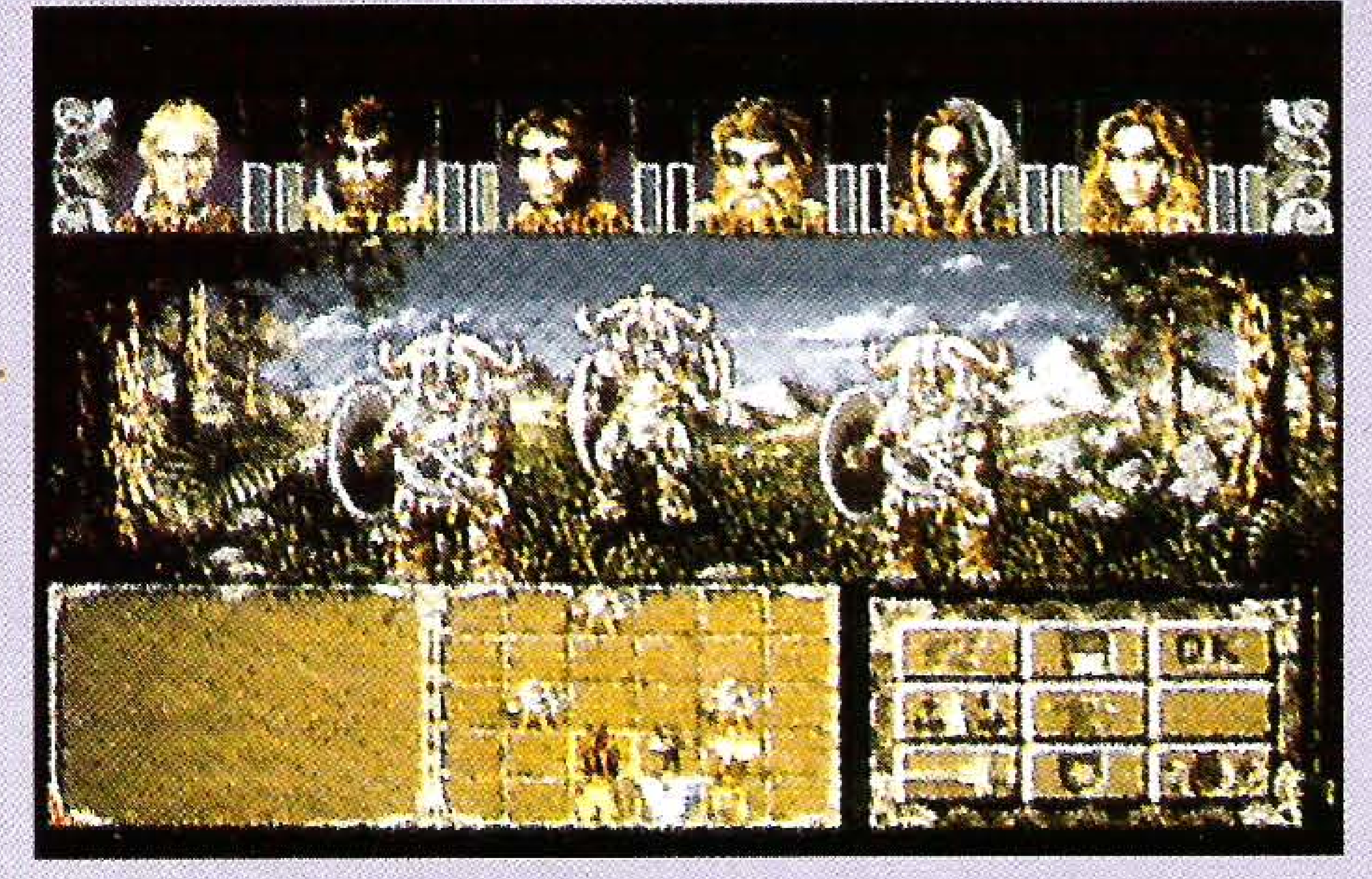


▲ *Microcosm*

● Ambermoon (Amiga)

Hinweise:
Sobald ihr an Windperlen oder Edelsteine kommt, sofort kaufen oder für nachher merken, da man sie am Ende unbedingt benötigt. Lebabs Turm dient nur zum Punkte sammeln. Die Idealparty: Egil, Selena, Nelvin, Valdyn, Gryban und natürlich der Held: DU!

Großvater
Nachdem Ihr mit Eurem Großvater gesprochen habt, betretet Ihr den Keller des Hauses. Um zum Rätselmund zu gelangen, sagt Ihr ihm einfach das Wort WEIN. Das große stählerne Spinnennetz im Keller kann nur durch Feuer beseitigt werden. Ihr müßt also nur eine Fackel benutzen, und schon verschwindet es. Ihr kämpft Euch weiter durch den Dungeon, bis Ihr an eine eingestürzte Wand kommt. Dann geht Ihr zu Eurem Großvater zurück und sprecht ihn auf EINSTURZ an. Nun folgt Ihr seinen Anweisungen und geht nach Spannenberg zum Pferdehändler.



▲ *Ambermoon*

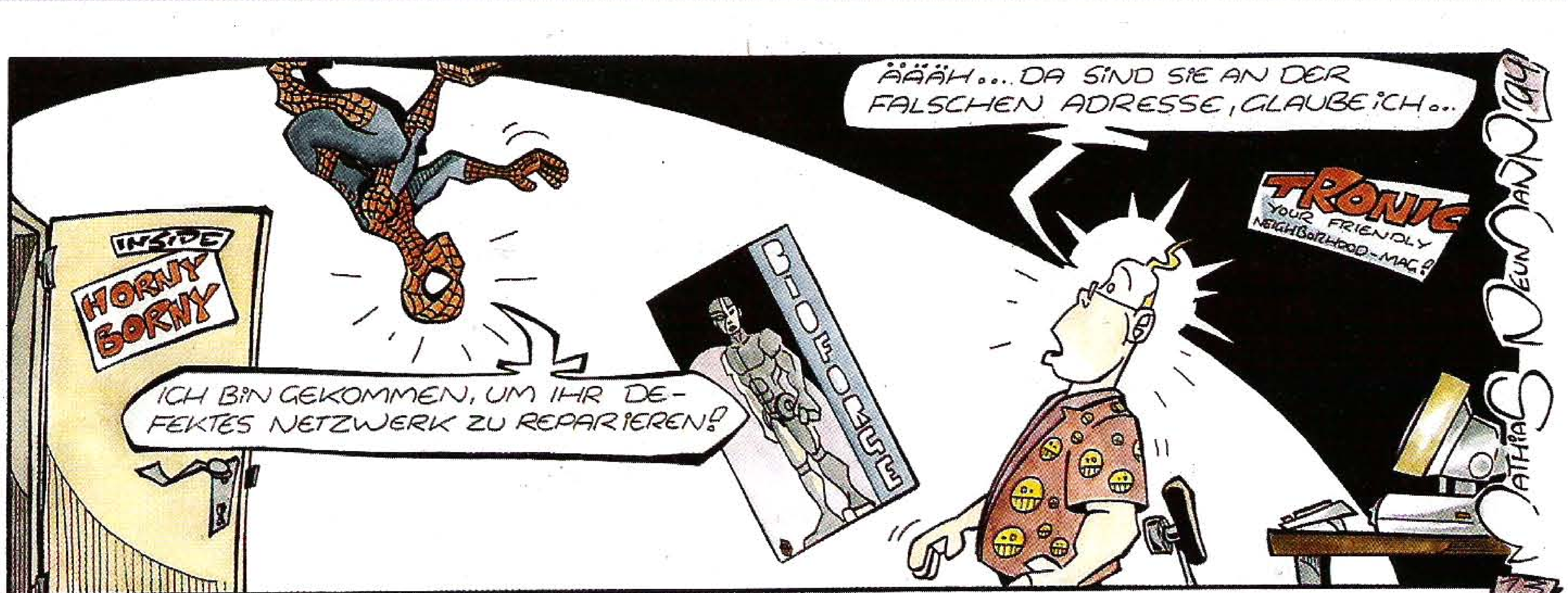
Spannenberg
Der Pferdehändler teilt Euch mit, daß Ihr sein Werkzeug nur bekommt, wenn Ihr ihm seine vier goldenen Hufeisen wiederbringt. Ihr findet sie im Haus der Banditen. In Spannenberg trefft Ihr außerdem den Krieger Egil, der Euch begleiten wird. Nun solltet Ihr noch zum Freiherrn von Spannenberg gehen. Er gibt Euch zwei Aufträge. Zuerst müßt Ihr Euch um die Banditen und später um die Orks kümmern, da diese ziemlich schwer zu besiegen sind. In der Taverne trefft Ihr eine Frau, die Euch nach dem Namen ihrer Katze fragt. Sie heißt FELIX. Nun macht Ihr Euch auf den Weg ins Banditenhaus.

Banditenhaus
Das Banditenhaus befindet sich in der Wüste, nordöstlich von Spannenberg. Zuerst solltet Ihr ins obere Stockwerk gehen. Dort findet Ihr in einer Kiste und hinter dem Kamin nützliche Gegenstände, unter anderem auch zwei der vier Hufeisen. Ihr geht wieder runter und drückt im unteren Stockwerk den Knopf, der sich hinter dem Kamin befindet. Nun könnt Ihr den Keller betreten. Das dritte Hufeisen befindet sich im Raum neben der Kellertreppe. Im Keller solltet Ihr die Teleporter so benutzen, wie es auf dem Banditenzettel beschrieben wird (Links, Rechts, Mitte, Rechts). Im Keller findet Ihr ferner das vierte Hufeisen und einige andere hilfreiche Gegenstände. Mit den Oberbanditen sollte man besser Frieden schließen. Die gute Nachricht bringt Ihr dann zum Freiherrn.

Spannenberg
Beim Freiherrn könnt Ihr nun eine Belohnung und beim Pferdehändler eine Spitzhacke abholen. Damit begebt Ihr Euch in Großvaters Keller. Um zur Ausrüstung zu gelangen, müßt Ihr einfach die Hebel, die im Keller verteilt sind, umlegen. Wenn dies vollbracht ist, könnt Ihr die Ausrüstung erreichen. Die zerbrochenen Gegenstände läßt man später in Burnville reparieren. Wenn Ihr den Keller verlaßt, ist Euer Großvater soeben verstorben. Ihr trefft nun Vater Antonius, der Euch zu sich ins Haus der Heiler nach Spannenberg ruft. Zurück in Spannenberg, solltet Ihr zuerst das Stadthaus 1 besuchen. Habt Ihr dort von der Krankheit gehört, geht zu Vater Antonius. Mehr darüber später. Um in die Diebesgilde zu gelangen, müßt Ihr dem Dieb, der vor der Gilde steht, eine Brosche überbringen. Dazu muß der Zombiemeister auf dem Friedhof in die ewigen Jagdgründe geschickt werden.
Nehmt die Necromanten-Brosche und bringt sie zum Dieb. Er verrät Euch als Dank das Eintrittswort in die Gilde. Es lautet SILK. In der Diebesgilde gibt es eine Prüfung der Diebe. Ihr müßt zwei Schlüssel finden, um an den Schatz zu gelangen. Der erste Schlüssel ist leicht zu erreichen. Der zweite befindet sich in einem Brunnen. Um ihn zu bekommen, müßt Ihr 150 Schleudersteine hineinwerfen. Als nächstes solltet Ihr die Sylphenhöhle aufsuchen. Sie befindet sich westlich von Spannenberg.

Sylphenhöhle
Vor der Höhle findet Ihr in einem Baum ein Dreieck, das Ihr später noch benötigt. Kommt Ihr an eine verschlossene Tür, dann benutzt hier das Dreieck. Die Syl-





phe, die sich hinter der Türe befindet, verrät Euch das Eingangswort zur Orkhöhle.

Orkhöhle
Das Eingangswort für den Rätselmund lautet OKNARD. In der Höhle braucht Ihr nur auf die Gongs zu schlagen und müßt Euch bis zu einem Hügelriesen durchkämpfen. Habt Ihr ihn besiegt, erhaltet Ihr einen Schlüssel, der zu einer Tür in der Orkhöhle paßt. Hinter der Tür befindet sich die gefangene Diebin Selena, die Ihr in Eure Party aufnehmen könnt. Bringt den Kopf des Hügelriesen wiederum zum Freiherrn und holt Euch Eure Belohnung ab.

Alchimistenturm
Nennt dem Rätselmund den Namen ANTONIUS. Im 2. Stockwerk findet Ihr den Magier Nelvin und Alcem, den Alchimisten. Dieser berichtet über sein Mißgeschick und übergibt Euch den Kryptaschlüssel. Nun könnt Ihr Euch auf den Weg in die Krypta machen.

Krypta
Die Krypta befindet sich östlich des Turms. In der Krypta findet ihr eine Perlmuttkette, und Ihr müßt nur die krummen Grabsteine geraderücken, um bis zum Lich-Lord zu gelangen. Hier erweisen sich Heilige Hörner als hilfreich. Habt Ihr ihn besiegt, finden sich viele nützliche Gegenstände und Alcems Ring. Bringt den Ring zu Alcem. In seinem Laden ersteht ihr eine leere Phiole.

Das Heilmittel
Im Stadthaus erfahrt Ihr, daß nur Vater Antonius über die Zubereitung des Heilmittels Bescheid weiß. Sprecht Antonius auf GEGENMITTEL an. Er erklärt Euch nun, was Ihr zu tun habt. Zuerst solltet Ihr im Sumpf östlich des Alchimistenturms eine Sumpflilie suchen. Dann solltet Ihr zum Wasser des Lebens – in einem Dungeon an der großen Bergkette im Osten – gehen.

Wasser des Lebens
Um bis zum Wasser des Lebens zu gelangen, müßt Ihr drei Prüfungen bestehen.

1. Prüfung: Zündet alle Kerzen, die sich um die Statue herum befinden, mit einem Feuerstein an.

2. Prüfung: Ihr müßt die Granitgolems töten. Die zwei Galasteine müßt Ihr nun in die Schlitze einwerfen.

3. Prüfung: Bei den wandernden Teleportern hilft nur Ausprobieren.

Nach den Prüfungen gelangt Ihr unten links zu einem Teich. Benutzt hier die Phiole. Nun bringt die Zutaten zu Vater Antonius, der Euch daraus das Gegenmittel zusammenbraut. Bringt das Gegenmittel zum Stadthaus. Als Dank für die Hilfe erhaltet Ihr einen Ring des Sobek. Nun solltet Ihr ins Haus der Heiler gehen, um Euch einen Schlüssel für den Durchgang nach Burnville zu besorgen. Ihr erhaltet Ihn von der Heilerin.

Burnville
Zuerst müßt Ihr all Eure Partymitglieder entlassen. Nun könnt Ihr mit Hilfe des Rings von Sobek allein durch den Kanal zur südlich liegenden Insel schwimmen. Dort findet Ihr einen Durchgang und ein Floß. Mit dem Floß fahrt Ihr zurück nach Spannenberg und sammelt Eure Partymitglieder wieder ein. Nun könnt Ihr mit dem Floß zum Durchgang, und von diesem aus bis nach Burnville gelangen. Im verlassenen Burnville findet Ihr im Haus der Heiler einen Schlüssel, der zum Durchgang von Luminors Turm paßt.

Luminors Turm
Um in den Turm zu gelangen, müßt Ihr nur Nelvins Sphäre der Öffnung in dem kleinen Haus neben dem Turm benutzen, dann öffnet sich der Durchgang. Im Turm zündet Ihr die erloschene Fackel an, um weiterzukommen. In den folgenden Gängen sind zwei Fallen. Ihr könnt sie durch einen Knopf hinter einer Geheimwand ausschalten. Zuerst solltet Ihr die Treppe nach unten benutzen. Dort findet Ihr die Heilerin Sabine, die Euch begleiten wird. Außerdem befindet sich auch die gefangene Bevölkerung von Burnville hier. Im 2. Stockwerk findet Ihr eine große Flamme. Sie stellt das Lebensfeuer von Luminor dar. Ihr könnt sie mit vier Flaschen Eiswasser, das fast überall im Turm verteilt ist, nahezu ganz löschen. Im 4. Stockwerk findet Ihr einen Blitz. Wenn Ihr ihn berührt, erscheint der Ranger Valdyn, um Euch zu begleiten. Habt Ihr Luminor getötet, befreit die Gefangenen im Keller und kehrt nach Burnville zurück. Im Haus der Künste erhaltet Ihr den Auftrag, ein Bild nach Newlake zu bringen. Um dorthin zu gelangen, benutzt die Flugscheibe oder fahrt nach Spannenberg zur Werft. Dort schenkt Euch Kapitän Tarle ein Schiff.

Newlake
Geht in Newlake zuerst zum Baron, der Euch für den Austausch des Bildes fürstlich belohnt. Außerdem stellt er Euch eine Aufgabe: Ihr sollt in Shandras Gruft gehen und die Untoten vertreiben. Die Gruft befindet sich im Stadtpark. Um an Shandras Sarg zu gelangen, müßt Ihr einen Knopf drücken, der hinter einer Geheimwand im Südosten der Grabkammern versteckt ist. Jetzt müßt Ihr nur noch Shandras Bernstein, den Ihr im Keller Eures Großvaters gefunden habt, mit dem Sarg benutzen. Nun erscheint Shandra, und Ihr erhaltet einen Bibliotheks-Schlüssel. Geht nun in die Bibliothek, die sich auch in Newlake befindet. Hier findet Ihr viele nützliche Spruchrollen. Den Schlüssel müßt Ihr am nördlichen Bücherregal benutzen. Außerdem findet Ihr noch drei Bücher und ein Rezept für einen Dämonen-Schlaftrank. Als nächstes solltet Ihr auf Neras Insel fahren.





ASM-Bazar

Audio-CDs

4-CD-Box



Mit den Science-fiction-Klassikern: "The Time Machine", "Alien Nation", "Forbidden Planet", etc.

59,95

Origin-Soundtracks



Soundtracks von "Strike Commander", "Ultima VII" etc.

24,95

Chris Hülsbeck CDs



Apidya

24,95



Shades

28,95

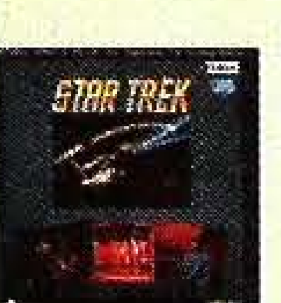
Turrican

31,95

To be on top

29,95

Star-Trek-Sound-Effects



69 Sound Effects aus den Original-TV-Serien, ideal zum Samplen

31,95

Terror Temple II

2 CDs aus der MTV-Werbung mit Rythm and Noise der 90er

54,95

Super Dance 6

2 CDs mit mehr als 130 Minuten Dance-Floor-Music von 2 Unlimited, Twenty 4 Seven u.v.a.

59,90

Welcome to the Techno-Club

4 CDs voll mit Techno-Music für alle Freaks

49,95

The Sounds of Synthesizer

3CD-Box mit Synthesizer-Highlights, z. B. Oxygene, Broken Wings, Eve of the War, etc.

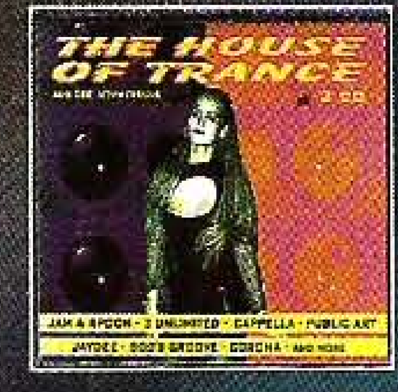
29,95

The Mix Collection 1-3

3 CD-Box mit den Hits von Art of Noise, Digital Boy, 2 Unlimited u. v. m.

49,95

The House of Trance



2 CD-Box aus der MTV-Werbung, mit den aktuellsten House- und Trance-Hits der Szene

54,95

Synthesizer Classics

14 Synthesizer-Klassiker wie Magnetic Fields, Equinoxe, Magic Fly auf einer CD

18,95

Soundtracks of Horror Movies



3 CDs mit den Titelmusiken der Gruselschocker: Freitag der 13., Hellraiser 2 u. 3

49,95

Neue CDs!

Synthesizer Themes



Und nochmals 14 Klassiker wie Dune, Axel F., Antarctica, Take my Breath Away

18,95

Film & TV Themes Vol. 1



James Bond, Lawrence of Arabia, Die Brücke am Kwai, In 80 Tagen um die Welt und noch 7 andere Titel-Themes

18,95

Classic Rock Dreams



3 CDs voll mit Rock-Klassikern u. a. Beatles in Classic

29,95

Million Sellers



14 heiße Songs aus den 60er wie Wild Thing, Needles & Pins, Zabadak

18,95

Film & TV Themes Vol. 5

Chariots of Fire, L.A. Law, Twin Peaks, Shaka Zulu plus 12 andere Filmtitel

18,95

Zurück in die Vergangenheit



Die Original-Musik aus der gleichnamigen RTL-Fernsehserie auf einer CD

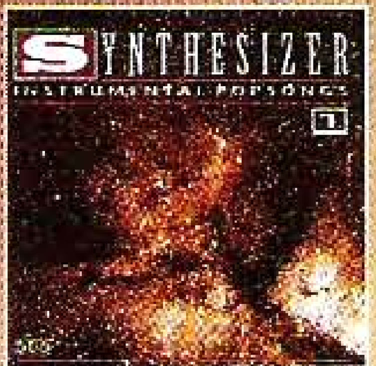
34,95

Film & TV Themes Vol. 2

Indiana Jones I, Star Wars I+II, E.T., Die Glorreichen Sieben und weitere 6 Filmmusiken

18,95

Synthesizer Popsongs



Sailing, Maid of Orleans, Another Day in Paradise, Careless Whisper und 10 andere

18,95

Sierra-Sound-CD

Original-Soundtracks von "Conquests of Camelot", "Kings Quest IV", "Police Quest III", auf Spitzen-Synthis gespielt, mit Booklet. Für Sammler

29,95

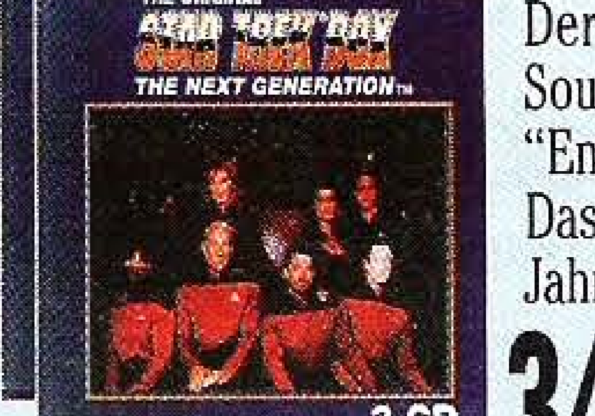
3-CD-Box



Der Original-Soundtrack der alten Star-Trek-Folgen

34,95

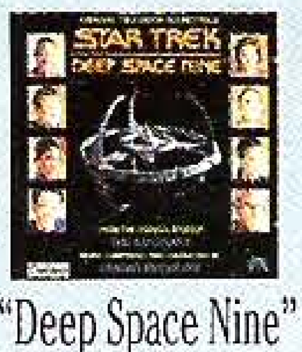
3-CD-Box



Der Original-Soundtrack "Enterprise – Das nächste Jahrhundert"

34,95

Star-Trek-CDs



"Deep Space Nine"

31,95

The Best of Star Trek

34,95

Fast alle Artikel sind in **begrenzter Stückzahl** vorhanden. Der Versand erfolgt, **solange der Vorrat reicht**. Bitte benutzen Sie die **Bestellkarte** im Heft.

Telefonische Bestellannahme (24h!)

(05651) 9796-18

Inside MULTIMEDIA-SHOP



Pro Sonic 16 Soundkarte



Mit Panasonic CD-ROM-Schnittstelle **149,–** Mit SCSI-Schnittstelle **199,–**

- Echte 16-Bit-Soundkarte, Sampling-Frequenz von 4 bis 44,1 kHz in CD-Qualität.
- integrierte Panasonic-CD-ROM- bzw. SCSI-Schnittstelle
- hundertprozentig SoundBlaster-, SoundBlaster-Pro-, MPC 2-, AdLib- und Windows-kompatibel
- 3 Jahre Hersteller-Garantie
- intelligente Installationsroutine, DMA und IRQ werden durch die Software bestimmt
- inkl. Softwarepaket mit Pocket Recorder, Pocket Mixer, Pocket CD

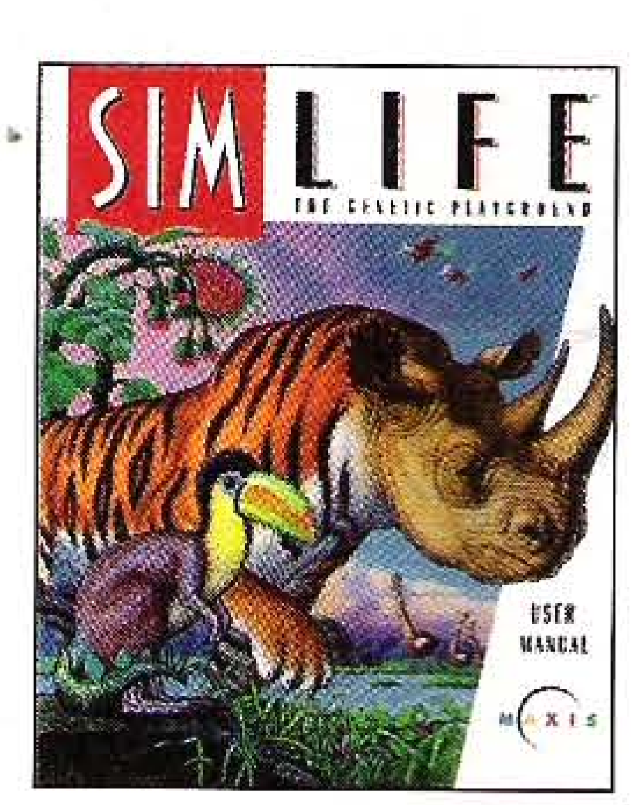


Sony Double-Speed-CD-ROM-Laufwerk

multisessionfähig, über 300 KB Datentransferrate, mit AT-BUS-Controller, fertig zum Einbauen

309,–

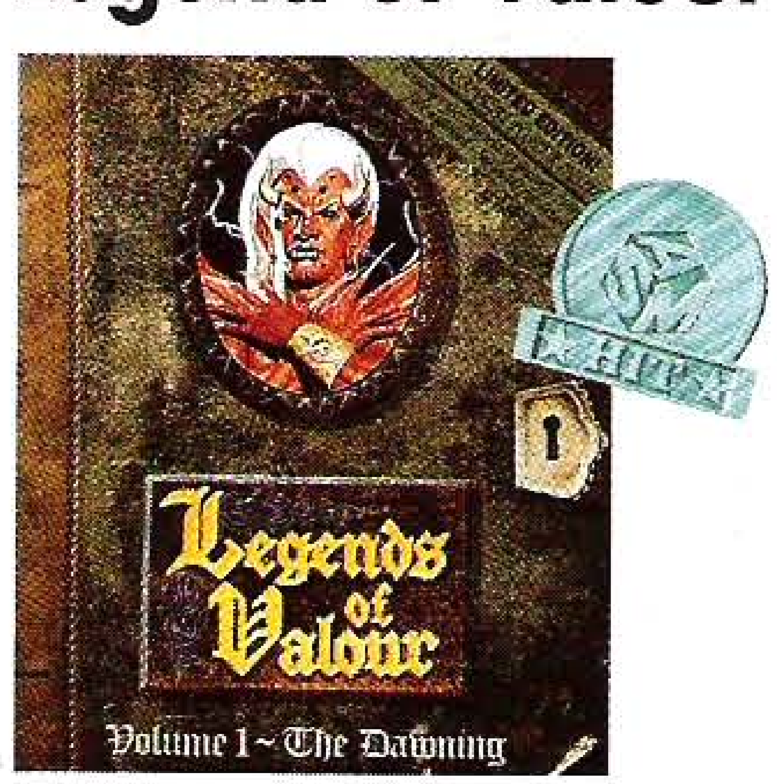
Sim Life



Das Gen-Labor für zu Hause – schaffen Sie durch Kombination von Lebensräumen und Erbanlagen völlig neue Lebewesen, und beobachten Sie ihre Entwicklung. PC 3,5", Amiga

37,95

Legend of Valour



Ihr lebt in einem wunderbaren aber gefährlichen, mittelalterlichen Dorf und arbeitet Euch hoch. Ein traumhaftes Adventure mit Hitstern.

29,95

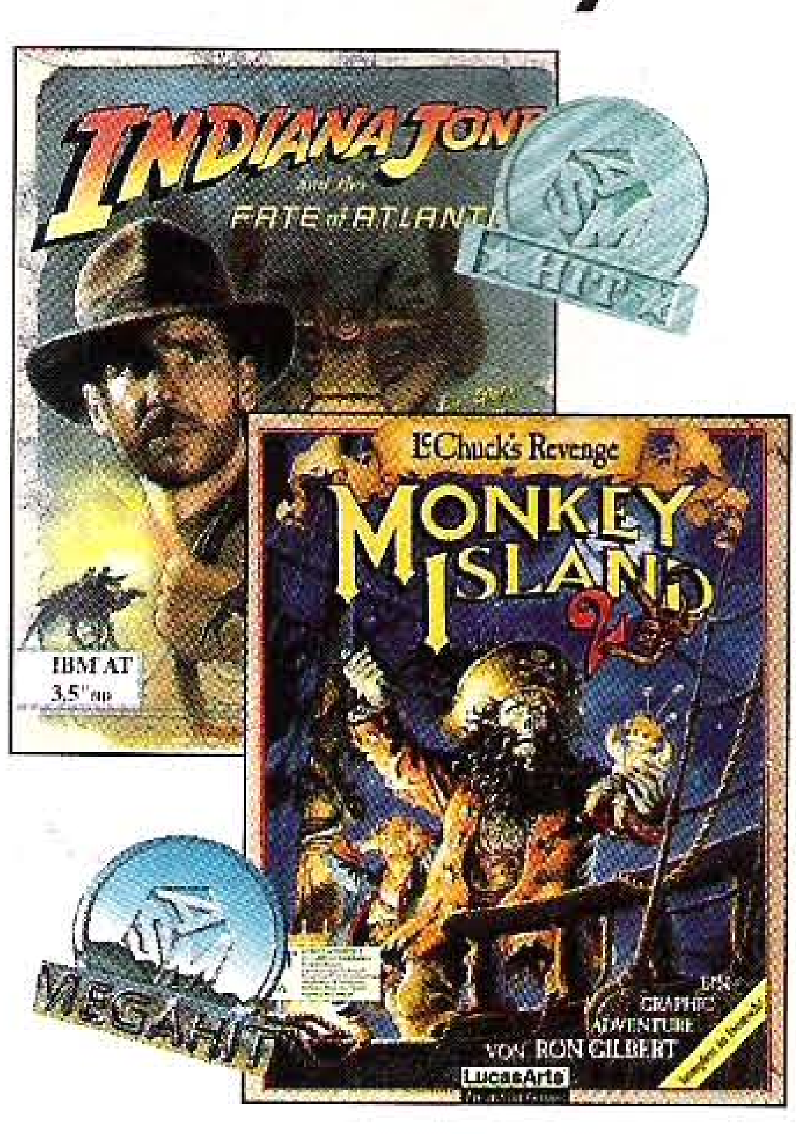


429,–

SoundWave 32

Die preisgekrönte Wavetable-Soundkarte mit Soft- und Hardwarebundle, inkl. Lautsprecher, Mikrophon, Sound-Impression, 16-Bit-Soundqualität, 2 MB Wavetable-Sound, Signalprozessor (DSP), u. a. für Hall und Echo, kompatibel zu Roland MT-32, General MIDI, SoundBlaster und AdLib.

Indiana-Jones, "Fate of Atlantis", und "Monkey Island 2"



Indiana Jones und Monkey Island 2 setzten beide neue Maßstäbe im Adventure-Bereich. Jetzt gibt es Sie bei uns im Adventure-Pack für

99,00

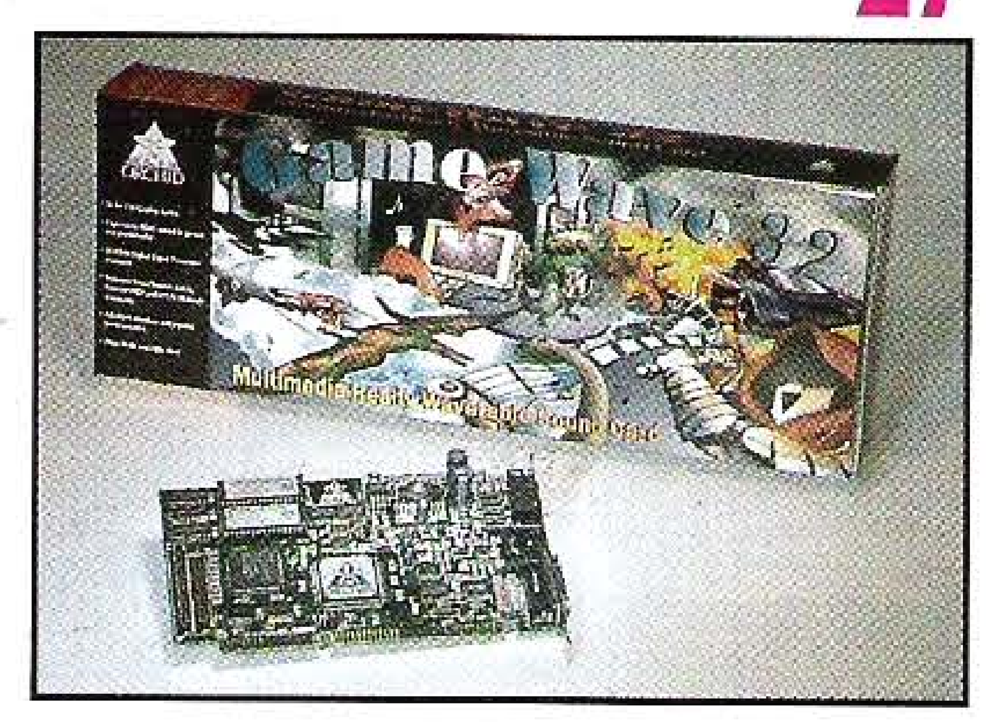
oder jedes Spiel einzeln für je

60,00

Orchid GameWave 32

Der kleine Bruder der SoundWave mit allen Features, ohne Sampler

279,–



Ishar II



Gehen Sie als Held der Stadt Ishar in den Kampf gegen einen mächtigen Dämon, der das Leben bedroht. Komplett deutsch, PC, Amiga und wieder PC-CD-ROM

39,95

CD-ROMIX



Die ersten Comics auf CD-ROM, mit Sound und Spitzengrafik zum Schnupperpreis

Die Titel **Freex**, **Hard Case** und **Prime** sind verfügbar

34,95

Fast alle Artikel sind in **begrenzter Stückzahl** vorhanden. Der Versand erfolgt, **solange der Vorrat reicht**. Bitte benutzen Sie die **Bestellkarte** im Heft.

Telefonische Bestellannahme (24h!)

(05651) 9796-18

How to play

Okay, Ihr wollt also tatsächlich Eure mühsam erarbeiteten Tips für schnöden Mammon verpetzen. Könnt Ihr haben. Einfach einschicken und hoffen, daß gerade Euer Schrieb aus der Unmenge von Einsendungen aussortiert wird. Reines Glücksspiel also? Nun, Ihr könnt schon dazu beitragen, daß die Marktchancen Eures Tips gewaltig ansteigen, wenn Ihr Euch an wenigstens ein paar der unten aufgeführten Spielregeln haltet:

- Der Tip sollte einigermaßen lesbar abgefaßt sein. Besser ist gerade bei längeren Texten immer eine Einsendung auf Diskette unter Angabe des Rechnertyps und der Textverarbeitung.
- Der Tip sollte aktuell und vollständig sein. Computertyp und eventuell benötigte Freezer-Module mit angeben!
- Mitgelieferte Karten bitte nicht mit rosa Stiften auf gelben Karton malen, die monochrome Variante in Schwarzweiß kann ich besser bearbeiten.
- Vollständige Anschrift und nach Möglichkeit eine Bankverbindung angeben, dann gibt's auch instant die Belohnungsknete.
- Ein kleines Briefchen, um was es geht, und Lobhudeleien an die Adresse des verantwortlichen Redakteurs haben sich gerüchteweise als Schmiermittel bestens bewährt.

Wenn Ihr diesen Einsatzplan einhaltet, dann ist Eure Arbeit praktisch schon veröffentlicht. Größere Projekte sollten übrigens trotzdem mit mir abgesprochen werden, bevor Ihr Euch die Tipparbeit macht, denn unter Umständen ist ein anderer Leser bereits auf dieselbe Idee gekommen, und ich hab' das Ding schon vorliegen. Die Telefonnummer lautet:

05651/929126 (Thomas Morgen),

und Einsendungen gehen an:

Redaktion ASM
"SECRET SERVICE"
Postfach 1870
37258 Eschwege

Neras Insel
Im Süden der Insel befindet sich eine Gnomhöhle. Wenn Ihr durch das Labyrinth hindurch seid, könnt Ihr die Stadt der Gnome betreten. Hier findet Ihr einen Mystiker, den Ihr in Eure Party aufnehmen könnt. Der Gnomkönig berichtet Euch von seinem Problem mit dem Hexenmeister. Geht nun in Neras Hexenhaus im Norden der Insel. Hier sind einige brauchbare Gegenstände. Außerdem könnt Ihr Euch noch mit der Katze unterhalten. Sie verrät Euch ein Geheimnis. Im Keller des Hauses müßt Ihr nur die Wand südlich der Treppe benutzen, um in Neras Schatzkammer zu gelangen. Kommt Ihr an einen Rätselmund, so beantwortet seine Frage mit NERA. Ihr gelangt daraufhin in einen großen Raum, in dem sich ein Hexenkessel befindet. Hier könnt Ihr nachher das Rezept zusammenbrauen. Habt Ihr Nera besiegt, winkt als Belohnung ein Hexenbesen (Transportmittel). Neras Ring könnt Ihr dem Gnomkönig zeigen und erhaltet dafür eine Belohnung. Der nächste Schritt sollte sein, daß Ihr die Insel des Waldhüters, östlich von Neras Insel, besucht.

Insel des Waldhüters
Im Waldhüterhaus bekommt Ihr den Auftrag, ein Biest zu töten, das sich im Norden der Insel versteckt. Begebt Euch in die Höhle des Biestes. Man sollte jedoch möglichst allen Imps, denen man begegnet, so gut es geht ausweichen. Die Imps sind sehr gemeine Monster, die mit Sprüchen wie "Verrücktheit" und "Drogen" um sich werfen. Habt Ihr das Biest besiegt, bringt Kays Amulett zum Waldhüter. Zum Dank erhaltet Ihr einen Stab aus dem kostbaren Xenobihl. Mit ihm könnt Ihr auf der Windtorinsel einen Stab des Aufbaus herstellen. Nun müßt Ihr nach Gemstone, um Euch beim zurückgebliebenen Zwerg einen Öffnungsstab zu holen. Außerdem gibt es in Gemstone noch einige Zwergenwaffen. Mit dem Öffnungsstab geht Ihr wieder auf die Insel des Waldhüters zurück. Dort findet Ihr auch den Eingang zu Dönners alter Mine; er befindet sich im Süden. Neben dem Eingang findet Ihr eine kleine Insel mit einem Berg. Hier müßt Ihr den Öffnungsstab benutzen. Danach könnt Ihr die Mine durch den jetzt erschienenen Eingang betreten. Nachdem Ihr Euch durch die Höhle gekämpft habt, macht Ihr Euch am besten auf den Weg nach Illien.

Illien
Die Lösungsworte für die vier Rätselmünder lauten:
* Reif
* Spiegel
* Nähnadel
* Nase

In Pelanis Palast erhaltet Ihr den Auftrag, Sansrie zu töten. Um auf Sansries Insel zu gelangen, müßt Ihr zuerst eine Windkette herstellen. Wie das funktioniert, erfahrt Ihr aus einem Buch in der Bibliothek von Newlake. Durch eines der Windtore gelangt Ihr auf Sansries Insel. Zuerst müßt Ihr nach Snakesign, um Euch dort einen Schlangenstein zu kaufen. Nun könnt Ihr Sansries Tempel betreten.

Sansries Tempel
Hier müßt Ihr Euch den Zeitstopper aus einer Kiste im Tempel besorgen. Damit müßt Ihr die zwei Uhren, die sich hinter geheimen Durchgängen befinden, zerschlagen. Nun müßt Ihr nur noch alle Schalter umlegen, und der Weg zum alten Teil des Tempels ist frei. Hier findet Ihr insgesamt neun Teleporter. Der richtige ist der mittlere in der rechten Spalte. Damit gelangt Ihr zu Sansrie. Habt Ihr sie besiegt, nehmt ihr Blut und bringt es zu Pelanis. Dieser gibt Euch eine Flöte, mit der Ihr einen Riesenadler rufen könnt. Mit dem Adler könnt Ihr nun die Feste Godsbane betreten.

Feste Godsbane
In der Feste Godsbane befinden sich der Amberstar und Gryban, der letzte Paladin. Um in sein Gemach zu gelangen, nennt dem Rätselmund seinen Namen.

Tempel der Bruderschaft
Als nächstes müßt Ihr die Zutaten laut Rezept zusammensu-

chen und sie im Hexenhaus mischen. Ihr erhaltet einen Dämonenschlaftrank. Mit dem Trank betretet Ihr den Tempel. Dort befindet sich ein riesiger Wachdämon, der unbesiegbar ist. Mischt das Schlafmittel in sein Futter. Der Dämon verschwindet, und der Weg ist frei. Mit Hilfe von Amberstar könnt Ihr in die Grabkammer von Lord Tarbos vordringen. Habt Ihr den Erzdämon erledigt, holt Euch den Hangarschlüssel des Echsenpriesters im anderen Teil des Tempels. Mit ihm könnt Ihr den Hangar betreten.

Im Luftschiff
Im Luftschiff findet Ihr neben einigen anderen Gegenständen auch das Skelett eines Zwerges. Befolgt die Anweisungen auf dem Zettel. Ihr müßt in die Zwergenmine, die sich westlich von Spannenberg befindet. Sie ist nur mit dem Adler zu erreichen. Benutzt die Edelsteine in der auf dem Zettel genannten Reihenfolge. Hier findet Ihr einen Navstein. Benutzt diesen auf dem Luftschiff, um auf den Waldmond zu gelangen.

Waldmond
Zuerst geht Ihr in die Stadt, die sich nördlich von Euch befindet. Kire gibt Euch den Auftrag, seiner verschwundenen Frau einen Brief zu überbringen. Diese befindet sich südwestlich von Dor Kiredon (64/238). Um in das Baumhaus zu gelangen, müßt Ihr das Wort SCHNISM benutzen. Habt Ihr Kires Frau die Nachricht gegeben, so begleitet sie Euch zurück zur Zwergenstadt. Als Belohnung bekommt Ihr von Kire den Minenschlüssel und einige andere Gegenstände, die Ihr gut gebrauchen könnt. Bevor Ihr die Mine betretet, müßt Ihr noch in die zweite Zwergenstadt (108/182) westlich von Eurem Standort gehen.
Sucht Kires Sohn und sprecht Ihn auf Ruinen an. Geht dann zu den Ruinen (66/69), die sich nord-nordwestlich von Dor Grestin befinden, und schaut dort nach dem Rechten. Ihr solltet auf jeden Fall ein paar Seile mitnehmen.

Ruinen
Durch eine Falltüre gelangt Ihr in einen Keller. Dort benutzt Ihr einen Bernsteinbrocken mit der Maschine. Danach geht Ihr in das Erdgeschoß zurück. Die bis jetzt verschlossene Türe hat sich geöffnet. Benutzt den Aufzug, und geht nach unten. Dort findet Ihr neben einem Skelett eine Schriftrolle. Sie klärt Euch über die seltsamen Zeichen auf. Jetzt könnt Ihr die verschlossenen Türen öffnen.

Zeichen

Rotes Dreieck	= 1
Orangenes Dreieck	= 10
Gelbes Dreieck	= 50
Weißes Dreieck	= 100
Roter Kreis:	mal 1
Orangener Kreis:	mal 10
Gelber Kreis:	mal 50
Weißer Kreis:	mal 100

Nebeneinander stehende Zahlen werden addiert. Ihr müßt die Knöpfe an der Tür benutzen und die entsprechende Zahl eingeben. Habt Ihr die Ruinen verlassen, könnt Ihr die Minen betreten.

Minen
Betretet die Mine und geht ins untere Stockwerk. Wenn Ihr an eine große Eisentür gelangt, müßt Ihr mit der Spitzhacke links von ihr einige Wände entfernen. Benutzt dazu wieder einen Bernsteinbrocken mit der Maschine. Die Öffnungszahl für die Tür ist 71. Ihr befindet Euch jetzt in der antiken Anlage. Kämpft Euch durch, bis Ihr an eine verschlossene Türe gelangt. Um sie zu öffnen, müßt Ihr alle Schalter in dem Gang, durch den sich viele Blitze bewegen, umlegen. Ihr gelangt in einen Raum mit einem Teleporter und einem Schalter. Mit Hilfe des rechten Schalters könnt Ihr den Zielpunkt des Transporters verändern. Versucht es so oft, bis Ihr in einen langen Gang gelangt. Dort befindet sich ein Aufzug. Mit ihm gelangt Ihr zu einer Maschine, mit der Ihr verschiedene Navsteine herstellen könnt. Dazu braucht Ihr farbige Scheiben und Bernsteinbrocken. Ihr benötigt lediglich einen gelben Navstein, und könnt die Anlage wieder verlassen. Mit dem Luftschiff gelangt Ihr auf den Planeten Morag.

Morag
Auf Morag müßt Ihr Euch nach dem Locater richten, da man hier keine Karte benutzen kann. Der Zauberspruch "Monster finden" verrichtet aber auch seinen Dienst. Beim Verlassen des Hangars werdet Ihr in ein Gefängnis teleportiert. Dort erfahrt Ihr die weitere Geschichte von Morag und Eure nächsten Aufgaben. Ihr müßt Euch durch die verschiedenen Paläste der Ratsmitglieder schlagen und die sieben Kristallsaiten einsammeln. Einige der Fallen in den Palästen sind nur Illusionen. Ihr könnt durch sie hindurchlaufen, ohne Schaden zu nehmen. In einem der Paläste befinden sich zwei Rätselmünder. Um sie zu beseitigen, müßt Ihr nur alle Zahlen, die Ihr hinter Geheimwänden findet, so zusammenzählen, wie es der Rätselmund verlangt. Beim ersten Rätsel kommt 242, beim zweiten 301 heraus. Habt Ihr die sieben Saiten erbeutet, könnt Ihr Euch wieder auf den Heimweg nach Lyramion machen. In Illien müßt Ihr eine Elfenharfe für 10000 Goldstücke kaufen und dem Händler die Saiten geben. Mit der hergestellten Kristallharfe könnt Ihr in den Tempel der Bruderschaft zurückkehren.

Tempel der Bruderschaft
Vor der Kristallwand benutzt Ihr die Harfe, und der Weg öffnet sich. Ihr gelangt in den Maschinenraum, wo sich einige Monster und eine Maschine befinden, die Euch angreifen. Ihr solltet mit Eurem Magier den Zauber Eisschauer beherrschen und Eure Krieger mit Moragdarts, Schnellstichen und Moragschwert bewaffnen, da der Endgegner über 1000 Leben- und Spruchpunkte verfügt. Habt Ihr die Maschine erledigt, verlaßt den Tempel durch die erschienene Treppe. Nun könnt Ihr Euch entspannt zurücklehnen und den Abspann genießen!
Viel Spaß beim Nachspielen. ■

Thomas Bortfeld



Alien Breed II

Bei der Eingabe von "Alien" wird jeweils immer ein Level übersprungen. Wenn man während des Spiels F9 drückt, kann man durch Wände laufen. ■

Michael Malcher

Chaos Engine

Hier ein Tip, wie man ohne einen Groschen zur ultimativen Ausrüstung kommt:
In Welt 1, Level 4, nicht gleich in die Bonushöhle (zwischen den Bäumen) rennen, sondern erst das Party-Power-Extra-Extra (Stern) holen.
Jetzt innerhalb des Countdowns in die Bonushöhle flitzen. Die Superausrüstung bleibt bis zum Spielende. ■

Michael Malcher

UFO

Die Zeit des Geldsparens ist vorbei. Bei diesem Geldcheat wird jedes Schummlerherz höher schlagen. Um dieses zu erreichen, legt man zuerst ein "Savegame" an. Man merkt sich die Reihe, in der man gespeichert hat, und verwendet den Hex-Editor. Man öffnet das Verzeichnis, unter dem das Savegame gesichert wurde. In diesem geht man in die Datei LIGLOB.DAT. Hier ersetzt man nur noch die ersten

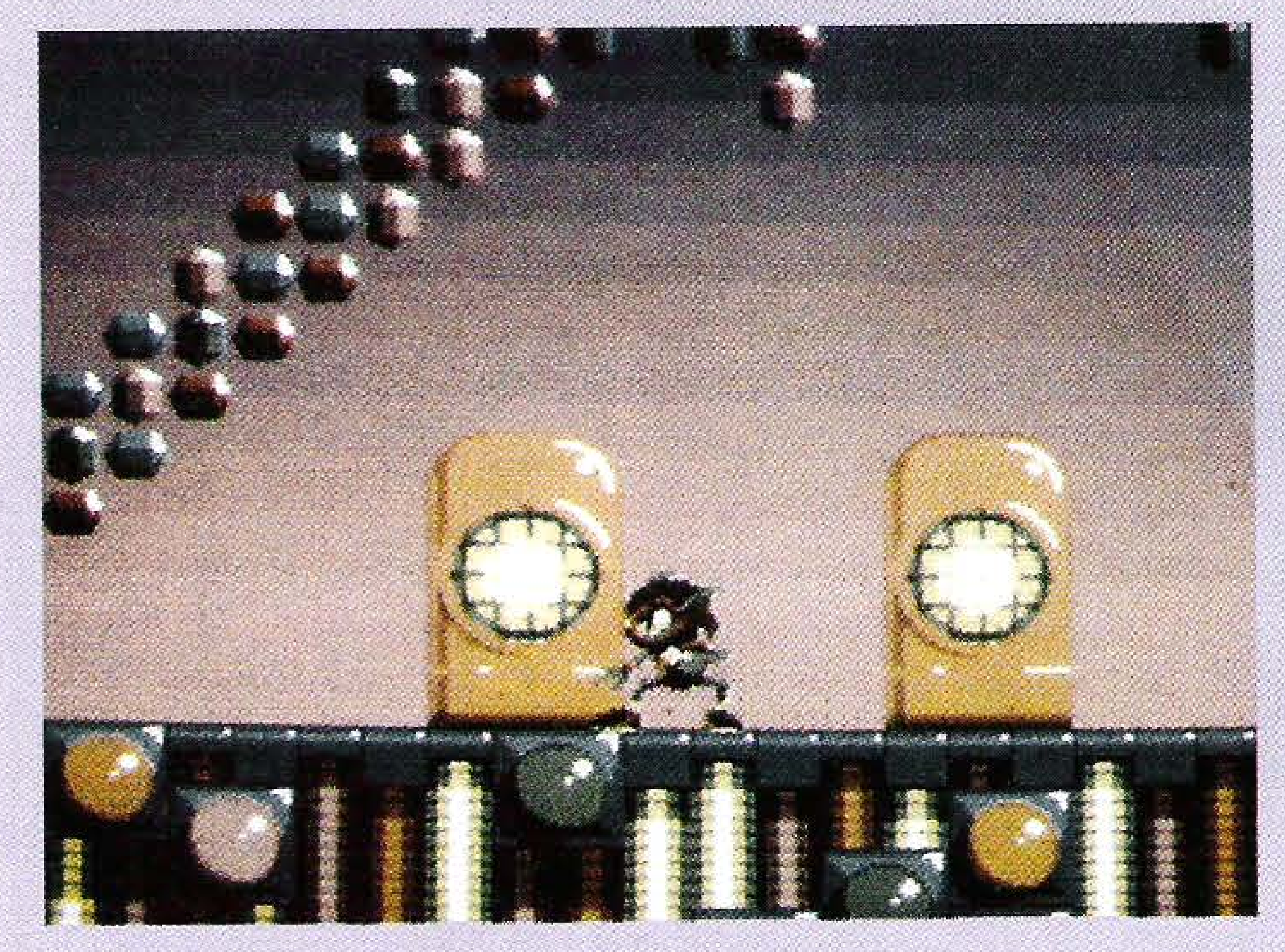
▲ *UFO*

8 Ziffern durch FF FF FF 3F. Jetzt lädt man das Spiel neu mit dem entsprechenden Savegame. Die Kohle dürfte jetzt wohl für das ganze Spiel locker reichen. ■

Holger Häußler

Zool II (Amiga)

Während des Titel-Screens gebt Ihr folgende Cheats ein:
CREAMOLA: 10 Leben



▲ *Zool II*

VISION: 20 Leben
TOUGHGUY (Y=Z): Unbesiegbarkeit
OLDENEMY: unbegrenzte Zeit
ALCENTO: 99 eingesammelte Gegenstände
KICKASS: unbegrenzte Smart-Bomben. Man muß aber schon eine Bombe eingesammelt haben.
BUMBLEBEE: Drücke Return im Spiel, um Stufen zu überspringen

Im Anschluß gleich die Levelcodes:
SESAME: Swan Lake
RONSON: Bulberry Hill
FUNKYTUT: Tooting Common
HISSTERIA: Snaking Pass
7LURP: Mount Ices
PLUNGER: Mental Blockage
Alle Codes werden mit einem kurzen Aufblitzen des Bildschirms bestätigt. ■

Tobias Leidel

Mega Man X (SNES)

Probleme mit den Levelwatzen? Hier die die besten Waffen für den Sieg:
Der Chill Penguin kann Hitze nun gar nicht ab. Also gebt ihm ordentlich einen mit dem Flammenwerfer (X-Buster). Der Storm Eagle steht gar nicht auf S. Ice oder den X-Buster. Auch der Spark Mandrill hat für den S. Ice nix übrig. Den Flame Mammoth erledigt Ihr am besten mit dem Storm T. Armored Armadillo läßt sich am besten mit dem E-Spark fertigmachen. R-Shield und Storm T. sind ein rotes Tuch für den Lauch Oktopus. Den Boomer Kuwanger schickt Ihr mit Homing T. nach Hause. Dem Sting Chamelion schneidet Ihr am besten mit dem B. Cutter die Lebensnerven durch. Die Spinne und Sigmas Hund macht Ihr wieder mit S. Ice fertig. Sigma selbst gebt Ihr ordentlich E-Sparks. Am Schluß steht Euch noch der Roboter mit Sigmas Kopf gegenüber. Den kriegt Ihr nur mit voll aufgeladenem X-Buster. ■

Christian Rauch

One Step Beyond (Amiga)

Alle Levelcodes zu One Step Beyond gefällig:

Level	Code
1)	48474
2)	39943
3)	22881
4)	62824
5)	20169
6)	17457
7)	37629
8)	55083
9)	27173
10)	16720
11)	43893
12)	60613
13)	38970
14)	34047
15)	07481
16)	41528
17)	49009
18)	25001
19)	08474
20)	33475
21)	41949
22)	09888
23)	51837
24)	61725
25)	48026
26)	44215
27)	26705
28)	05384
29)	32089
30)	37473
31)	04026
32)	41499
33)	21488
34)	01477
35)	22965
36)	24442
37)	47407
38)	06313
39)	53720
40)	60033
41)	48217
42)	42714
43)	25395
44)	02573
45)	27968
46)	30541
47)	58509
48)	23514
49)	16487
50)	40001
51)	56488
52)	30953
53)	21905
54)	52858
55)	09227
56)	62085
57)	05776
58)	02325
59)	08101
60)	10426
61)	18527
62)	28953
63)	47480

64) 10897
65) 58377
66) 03738
67) 62115
68) 00317
69) 62432
70) 62749
71) 59645
72) 56858
73) 50967
74) 42289
75) 27720
76) 04473
77) 32193
78) 36666
79) 03323 ■

René Schäfer

● Pete Sampras Tennis

Jetzt gibt's alle Codes zum Tennis-Game von Runde eins bis Runde 17: Start, Car, Vegan, Star, LCD, Wall, Sinkorswim, Shelf, Window, Pool, Lucky, House, Cue, Durham, Jumping, Happy, Mega. ■

Volker Dähn

● Theme Park

Kohle-Probleme bei Theme Park? Das muß nicht sein. Zuerst baut man einen halbwegs passablen Park und läßt ihn bei nächster Gelegenheit versteigern. Dadurch haben sich aber Start- und Simlevel erhöht. Also zurück ins Hauptmenü und mit einem NEUEN Park beginnen. Nun können die Spielerdaten des Levels wieder gesenkt und mit einer Menge Kohle ein neuer Park gebaut werden.

Das ganze kann man beliebig oft wiederholen. ■

Dirk Fischer

● Raptor (PC)

Durch das Drücken der Backspace-Taste gehen zwar alle Punkte verloren und der Trick funktioniert auch höchstens 18mal, andererseits wird die Energiemenge wieder auf Maximum gestellt und die Deathray-Waffe aktiviert. Nach der Wave kann man die Waffe wieder verkaufen und sich 'ne Menge neuer Ausrüstung zulegen.
Noch 'n kleiner Gag der Programmierer: Im Auswahlmenü den kleinen Kippschalter unter Autopilot anklicken und anschließend das erste und das dritte Symbol rechts vom Schalter anklicken oder die Tasten S, 1 und 3 drücken. Wird jetzt eine Mission gestartet, hört man ein verzerrtes Sample und im ersten Level tauchen Affen auf, die das Schiff mit Kokosnüssen bewerfen. Auch später taucht einiges Viehzeug auf. ■

Tobias Sandner

● Outpost (PC)



▲ *Outpost*

Hier einige Tips, die das Überleben auf fremden Planeten erträglich machen:

Beladung des Raumschiffs: Nur 100 Kolonisten mitnehmen, von den Satelliten und Proben jeweils eine und von der Geological Probe zwei mitnehmen, 19 Einheiten Food und 13 Einheiten Life Support mitnehmen.

Orbit des Planeten: Nach dem Start aller Satelliten und Proben kann man erkennen, wie tief gebuddelt werden kann. Alles unter Tiefe drei ist irrelevant und heißt Neustart.

Seed Factory: Sobald man auf einem Planeten gelandet ist, sollte man sich einen Standort mit möglichst viel Minen in der Nähe suchen. Dort sollte die Seed Factory stehen.

Reihenfolge: Während die Seed Factory die vier Gebäude errichtet, sollte man mit dem Robodozer die nahegelegenen Felder planieren. Bevor man die Cargo- und Colonist Lander einsetzt, sollten mindestens neun Felder bebaubar sein. Sobald die Fabrik der Seed-Factory einsetzbar ist, sollte man die Produktion von Dozern beginnen, um später schneller Flächen zu ebnen. Nach der Landung von Cargo und Kolonisten buddelt der Digger. Folgende Gebäude haben absolute Priorität: Agriculture, Robot Command, Chap Facility, Storage Tanks, Warehouse, Communications Tower. Als nächstes sollte man sich einige Minen (mindestens zwei) erschließen, um genügend Baumaterial zu erhalten. Sobald unter der Erde Platz ist, stehen Residentals im Vordergrund (mindestens zwei): Das sollte eigentlich genügen, um die Moral der Truppe zu stärken. Die anderen Gebäude sollten nach und nach gebaut werden. Beim Gebäudebau sollte man nicht mehr als eins maximal zwei zur gleichen Zeit bauen, da sonst Material und Arbeitskräfte fehlen. ■

Frank Diedrich

Jann Rass schickte uns noch ein paar Cheats zu Outpost ein:
Strg-T: Next Turn
Strg-F8: Nette, aber ungefährliche Überraschung
Strg-F): Zerstörung der Rebel-Colony mit dem Mass-Driver
Strg-F10: Disaster auswählen
Strg-F11: Endlose Ressourcen
Strg-F12: Moral, Bildung und Kriminalität frei einstellbar ■

Jann B. Rass

Die Fragen ...

● Wizardry 7 (Deutsche Version)

Welche Antwort muß man auf die Frage von Xen Xengh in Munkharama geben? Ich komme einfach nicht weiter.

Heinz Gangl

● Legend of Kyrandia I

Mr. Noname hängt im Schloß fest. Er hat im Verlies einen Schlüssel unter einer lockeren Bodenplatte aufgelesen. Er besitzt ferner ein grünes Kreuz, einen Fisch, einen Knochen mit Fleisch und das königliche Zepter. Welche Bedeutung hat aber nun das Glockenspiel, wie bekommt er die Tür im großen Saal auf, und haben die Bücher am Kamin, der zum Verlies führt, irgendeine Bedeutung?

● Indy 4

Jürgen hat den Action-Weg gewählt und ist bis zur Ausgrabungsstätte vorgedrungen. Wie kann er nun den Nazi loswerden, der vom Ballon aus auf ihn schießt?

● Ishar II

Thorsten hat uns geschrieben, weil er ein paar Schwierigkeiten mit diesem Game hat. Hier seine Fragen:
Auf Irvans Island bekommt man einen Anhänger, wenn man die Banditen ausschaltet und mit dem Mädchen spricht. Wozu braucht man diesen Anhänger?
Auf Zachs Island gibt es ganz im Norden der Stadt eine große Tür mit einem Wappen und zwei Zetteln daneben. Tagsüber kommt man nicht rein, und nachts wird man angeschrien. Wie bekommt man die Tür auf?
Was muß man auf Zachs Island im Tempel machen?
Auf Jons Island bekommt man, wenn das Nashorn besiegt ist, ein Stück Horn. An welcher Stelle benötigt man dieses Horn?

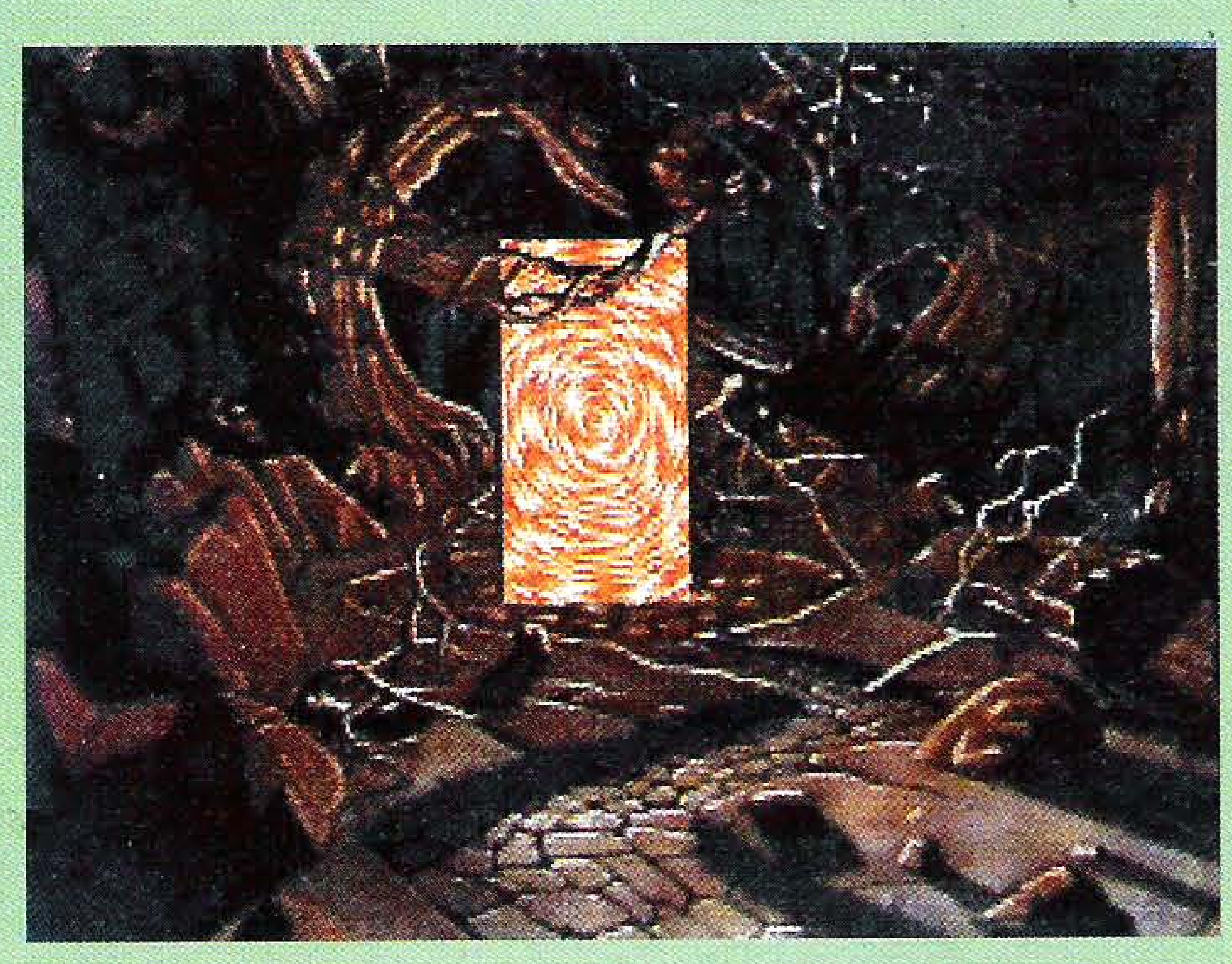


▲ *Indy IV – Sophias nettes Amulett*

... und ein paar Antworten

● Ultima 7 The Black Gate

Als erstes sollte man den Zauberspruch SEANCE besitzen, den man beim Magier Nicodemus in Empath Abbey kaufen kann. Er hilft einem, mit den Geistern in Skara Brae zu reden. In Skara Brae sollte man sich mit Modra unterhalten, Dorf niedergebrannt hat und deshalb an unheimlichen Qualen leidet. Nach diesem Gespräch sucht man wieder Modra auf dem Friedhof auf und unterhält sich erneut mit ihr. Sie weiß zu berichten, daß das Dorf von einem Dämon beherrscht wird. Dieser kann mit einem Gemisch aus drei Tränken vernichtet werden, die aus einem



▲ *Ultima 7*

die man auf dem Friedhof oder in dem Friedhofsgebäude findet. Danach sollte man das Haus des Alchimisten aufsuchen und mit ihm mit Hilfe des Spruchs SEANCE reden. Hierbei erfährt man, daß er durch ein Mißgeschick das ganze Unsichtbarkeitstrank, einem Heiltrank und einem Alraunenwurzeltrank bestehen.
Diese drei Tränke findet man im Friedhofsgebäude (49S/63W) und nimmt Sie mit zum Alchimisten, den man gleich nach dem Rezept fragen sollte. Die drei Tränke werden nun unter die südlichen Hähne des alchimistischen Gerätes gestellt. Jetzt sollte man die leere Phiole vom Regal nehmen und unter den nördlichen Hahn stellen. Dann muß man den Brenner benutzen, um die Flüssigkeit zu erhitzen. Daraufhin füllt sich die nördliche Phiole mit dem Zaubertrank, den man benötigt, um den Dämon zu besiegen.

Thomas Pilz

● Indy IV

In der ASM 8/94 steckte Jürgen fest. Hier nun die weiteren Aktionen, um in den mittleren Ring zu gelangen. In zwei Räumen findet man Roboterschrott, ein Zahnrad und ein Speichenrad. Im Maschinenraum wird nun das Speichenrad unten in die Maschine eingesetzt und oben Lava eingefüllt, wodurch man Orichalcum-Perlen erhält. Diesen Vorgang kann man beliebig oft wiederholen. Da das Speichenrad aber noch gebraucht wird, sollte man es nachher auf jeden Fall wieder mitnehmen.
Um einen Krebs zu fangen, braucht man den Brustkorb eines Skeletts (dieser befindet sich im äußeren Rundgang) und etwas Eßbares (z.B. aus dem U-Boot oder aus einem Kampf mit der Wache in Atlantis). Nun beides in den Teich halten und den gefangenen Krebs einstecken.
Durch einen Luftschacht gelangt man in Reichweite einer Statue, die in Sophias Gefängnis steht. Wenn man ihr eine Perle gibt, setzt sie sich in Bewegung und überrennt den Wärter. Nun geht man zum Wachraum, füttert die Aal-Figur mit einer Perle und "verdampft" so das Wasser. Weiter geht's zu Sophia, die aber noch nicht mitkommen will. Also wird nur ein Bronze-Teil genommen und weiter geht's zum Kanal, wo der Octopus mit dem Krebs gefüttert wird. Jetzt braucht man nur noch zum Floß zu schwimmen und man ist im mittleren Ring.

Tobias Bister

CHECKPOINT

"Wie kommen diese ASMlinge eigentlich zu ihren Bewertungen?" – Wenn Euch diese Frage und noch ein paar andere "interne" Dinge interessieren, seid Ihr auf dieser Seite goldrichtig...

Alle größeren Spieletests verfügen über unsere "große Wertungsbox". Diese enthält neben dem ASM-Urteil noch Wertungen zu insgesamt fünf Kriterien. Drei davon tauchen immer auf; sie sind für jedes Spiel wichtig:
Grafik – Ästhetik, Animation, Farbgebung, Scrolling, Deutlichkeit
Sound – technische Qualität, Einfalls- und Abwechslungsreichtum von Begleitmusik und Geräuscheffekten
Ablauf – Spiellogik, "Gameplay", Spielbarkeit

Darüber hinaus gibt es immer zwei "freie" Kriterien, die sich der Spieletester passend zum jeweiligen Spiel aus der folgenden Palette heraussucht:

Preis/Leistung
Realitätsnähe
Humor
Idee
Atmosphäre
Anleitung
Spielstärke
Dauerspaß
Steuerung
Aufmachung

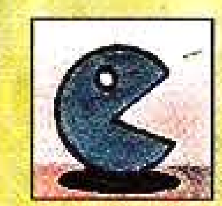
Je nach Art des Spiels bekommt Ihr so ein recht breitgefächertes Bild von dessen Stärken und Schwächen. Das **ASM-Urteil**, das groß im Balken erscheint, ist nun **nicht** etwa ein rechnerischer Mittelwert aus den fünf Ergebnissen in der Wertungsbox. Das ASM-Urteil soll vielmehr Auskunft darüber geben, ob das betreffende Spiel Spaß macht oder nicht. Es hat mit dem zu tun, was wir früher als "Motivations-Note" einzeln gewertet haben. Das ASM-Urteil ist so etwas wie die "ehrliche Meinung" der Redaktion zu einem Spiel, unabhängig von dessen einzelnen Punktzahlen bei den Testkriterien. Kleinere Testberichte (auch die Artikel in der "Replay"-Rubrik) haben nur einen einfachen Wertungsbalken mit dem jeweiligen ASM-Urteil.

DIE ASM-WERTUNG VON 0 BIS 12:
0–5 **mangelhaft** (das Spiel hat echte Mängel, von einem Kauf würden wir abraten)
6–8 **annehmbar** (Stärken und Schwächen sind gleichmäßig verteilt, das Spiel entspricht dem Durchschnitt)
9–10 **gut** (hebt sich positiv von der Masse ab)
11–12 **sehr gut** (uneingeschränkte Empfehlung; das Spiel kann auch verwöhnte Spielefreaks begeistern).

Abgesehen von diesen Punktwertungen gibt es noch spezielle Auszeichnungen. Den **Hitstern** verleihen wir an Spiele, die wir für wegweisend (oder "trendsettend") halten. Besonders geniale Games mit einer neuartigen Spielidee und einwandfreier Gestaltung bekommen sogar das Prädikat **Mega-Hit**. Aber das ist ziemlich selten.
Das **Spiel des Monats** schließlich wird für jede Ausgabe in einer rituellen Meinungs-Prügelei aller ASM-Redakteure ermittelt.

SPIEL-GENRES

Bei jedem Spieletest und jeder Preview stehen 1–2 Hinweissymbole, die zeigen, in welche Sparte sich das jeweilige Spiel einordnen ließe:

 Reaktions- und Geschicklichkeitsspiele

 Baller- und Prügelspiele

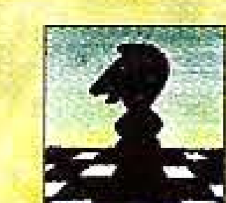
 Rollenspiele

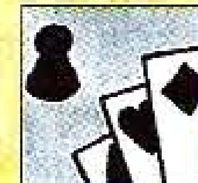
 Denk- und Knobelspiele

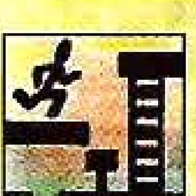
 Lernspiele

 Management- und Wissenschaftssimulationen

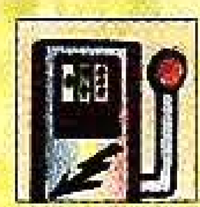
 Sportsimulationen

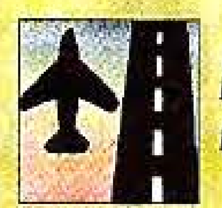
 Strategiespiele

 Gesellschafts- und Kartenspielprogramme

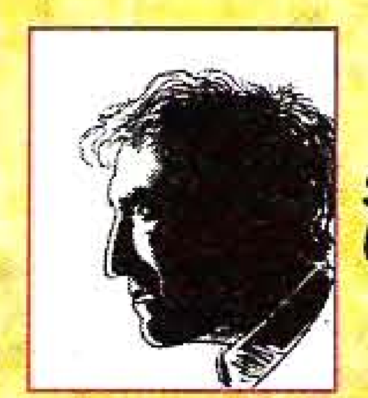
 Jump'n'Run-Spiele

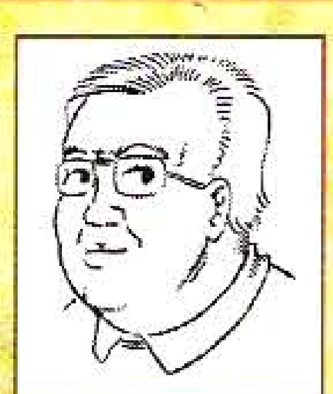
 Adventures

 Automatensimulationen

 Flug- und Fahrsimulatoren

DIE REDAKTIONSTRUPPE:

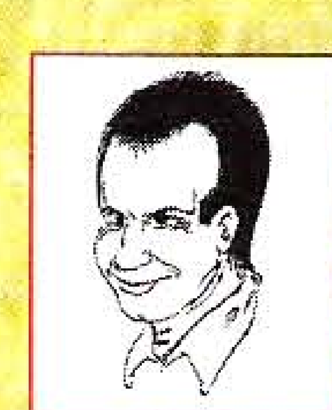
 Stefan Martin Asef (sma)

 Jürgen Borngießer (jb)

 Vera Brinkmann (vb)

 Marcus Höfer (cus)

 Thomas Morgen (tom)

 Klaus Trafford (kate)

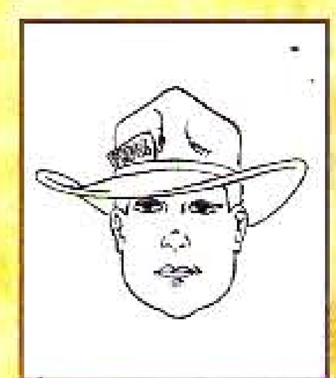
 Peter Schmitz (sz)

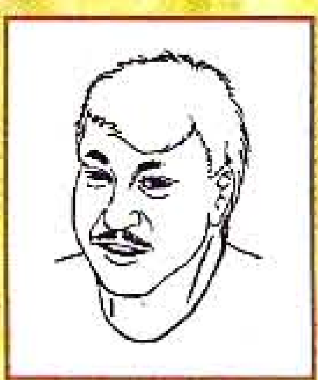
UNSERE STÄNDIGEN "FREIEN":

 Antje Hink (ah)

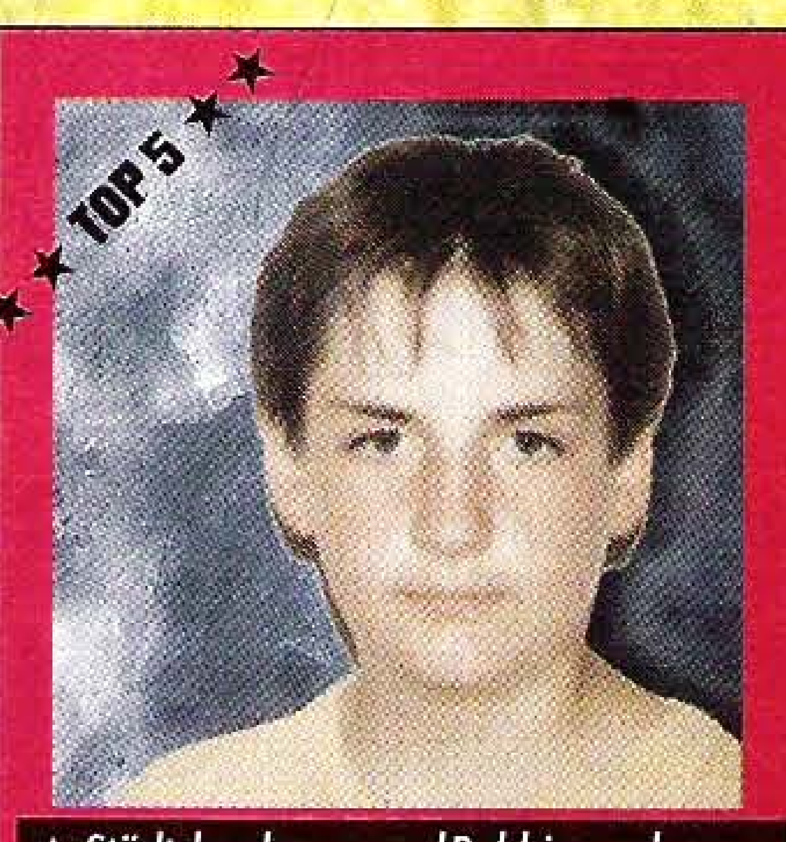
 Andreas Lober (al)

 Michael Suck (msu)

 Markus Krichel (mk)

 Ulrich Schmitz (us)

 Derek dela Fuente (ddf)



▲ Städtchen bauen und Robbies verhauen sind die Hobbies von Patrick Stiller aus Wehretal

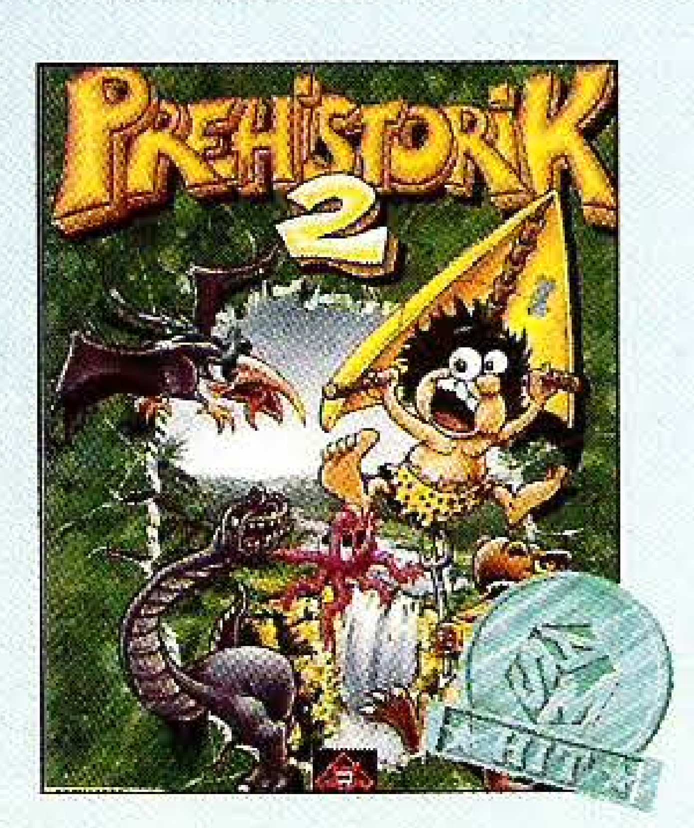
PATTIS TOP 5

1. Sim City 2000 (PC)
2. Super Metroid (SNES)
3. Maniac Mansion (PC)
4. Archon Ultra (PC-CD-ROM)
5. Ultima Underworld (PC)





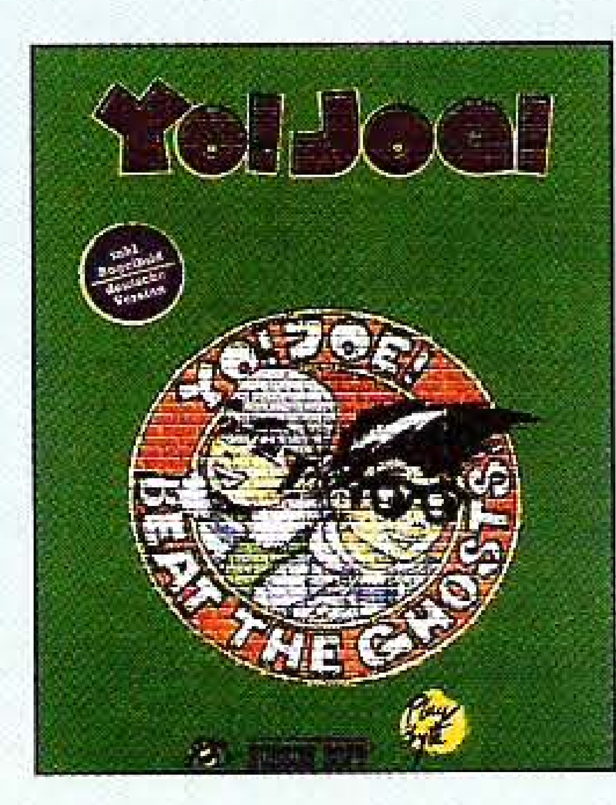
Prehistoric II



Wieder ein Spitzen-Jump'n'-Run zum absoluten Bazar-Knüllerpreis. Kämpft mit der Keule gegen Dinos, Säbelzahntiger und andere Urviecher in der Steinzeit

29,95

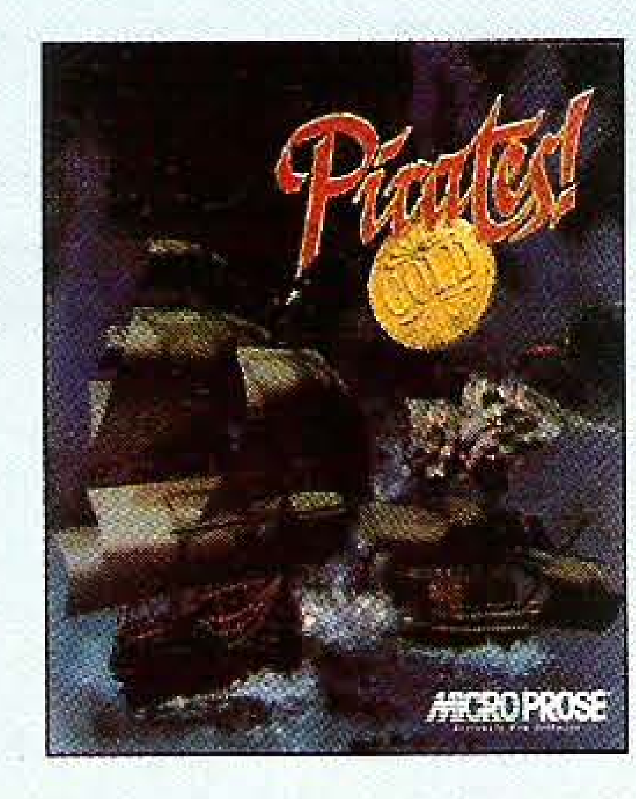
Yo!Joe!



Abgefahrene Action im Horrorland,
PC

24,95

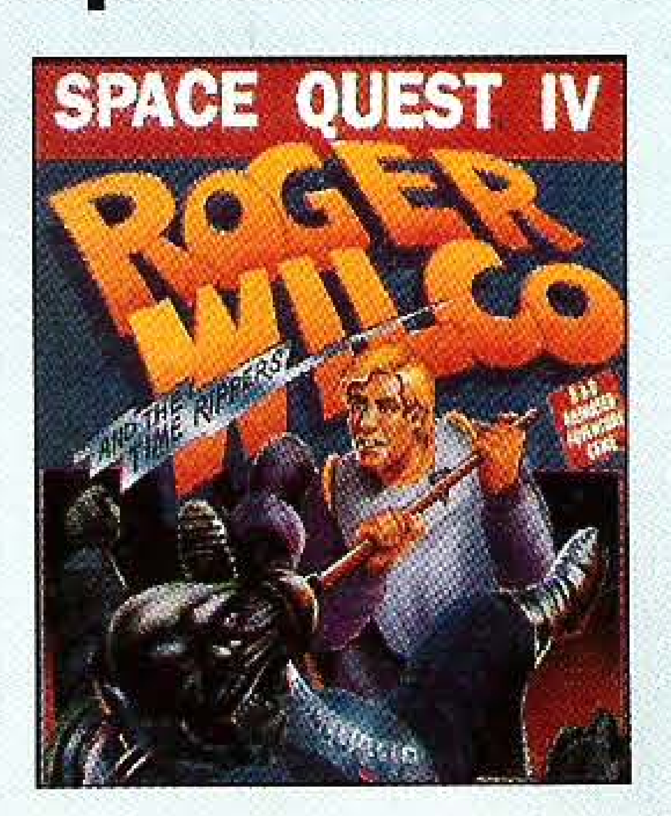
Pirates! Gold



Der Nachfolger des Klassikers Pirates! Im neuen Outfit mit überarbeiteten Grafiken zum Sommer-Preis.

39,95

Space Quest IV



Begleite Roger Wilco auf einer aufregenden Zeitreise – immer auf der Flucht vor der intergalaktischen Polizei! Schöne Frauen, skurrile Aliens, alles was sich der Adventure-Freund wünscht. Komplett in Deutsch. PC

39,95

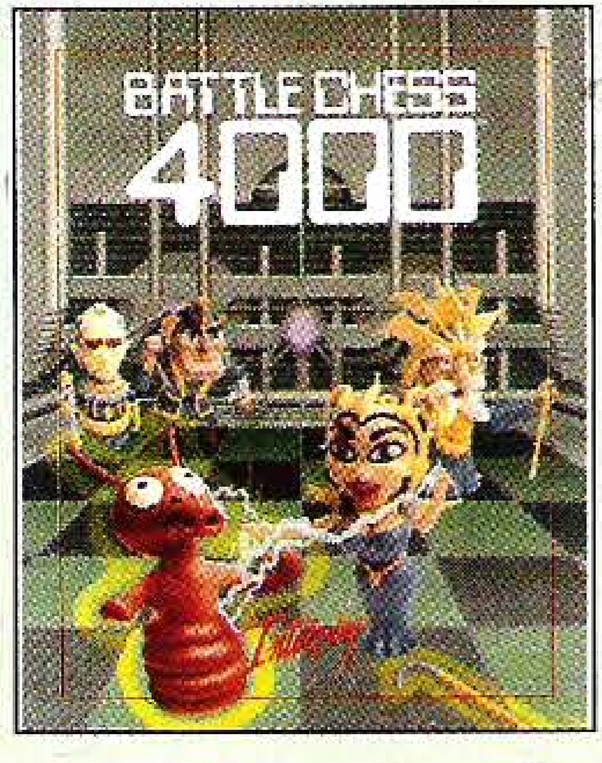
Buzz Aldrin's Race into Space



Erleben Sie die Pioniertage der bemannten Raumfahrt als historisch getreues, grafisch aufwendiges Strategie-Abenteuer!
Mit deutschem Handbuch

39,95

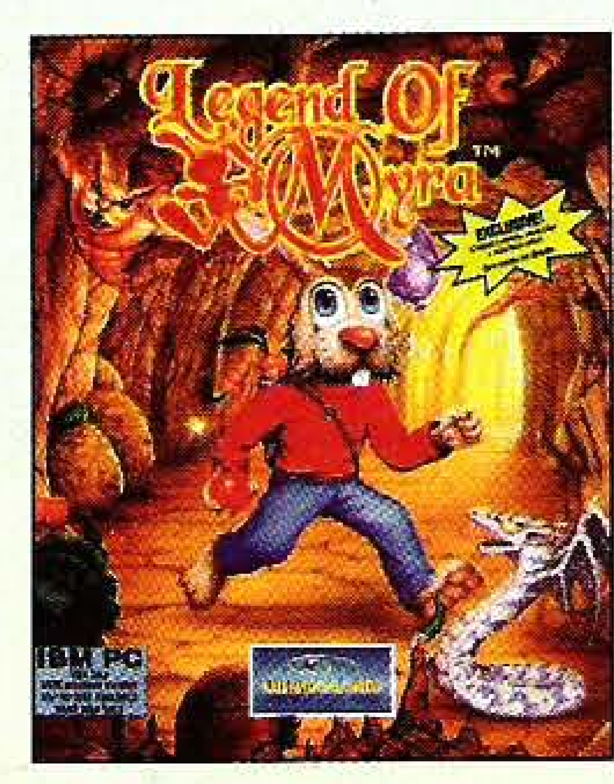
Battlechess 4000



Witzig, edel und actionreich: Super-VGA-Auflösung, 2D- oder 3D-Schachbrett, urkomische Schlagsequenzen

34,95

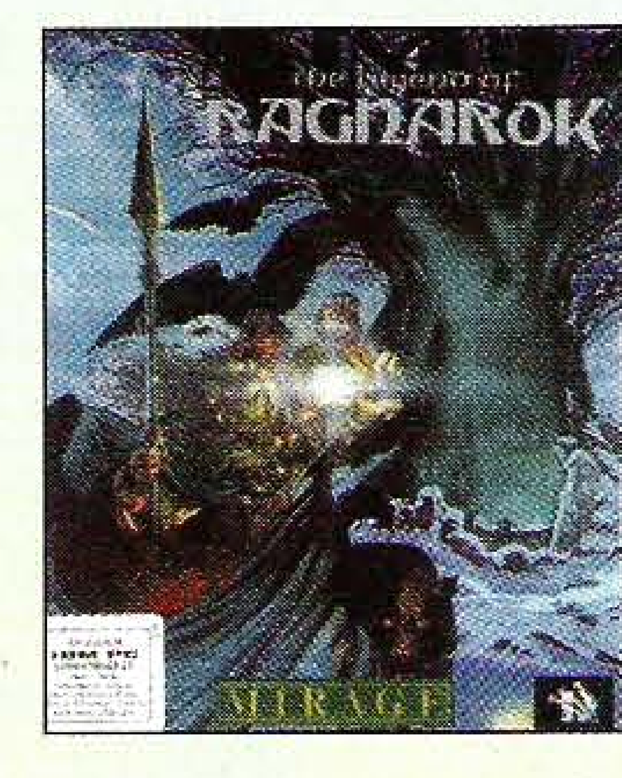
Legend of Myra



Kaninchen haben's auch nicht leicht – vor allem, wenn sie auf der Suche nach Kohlköpfen sind. PC 3,5"

29,95

Ragnarok



Eine fantastische Umsetzung des beliebten Brettspiels. Erkämpfen Sie sich den Sieg gegen die Götter.
PC 3,5"

34,95

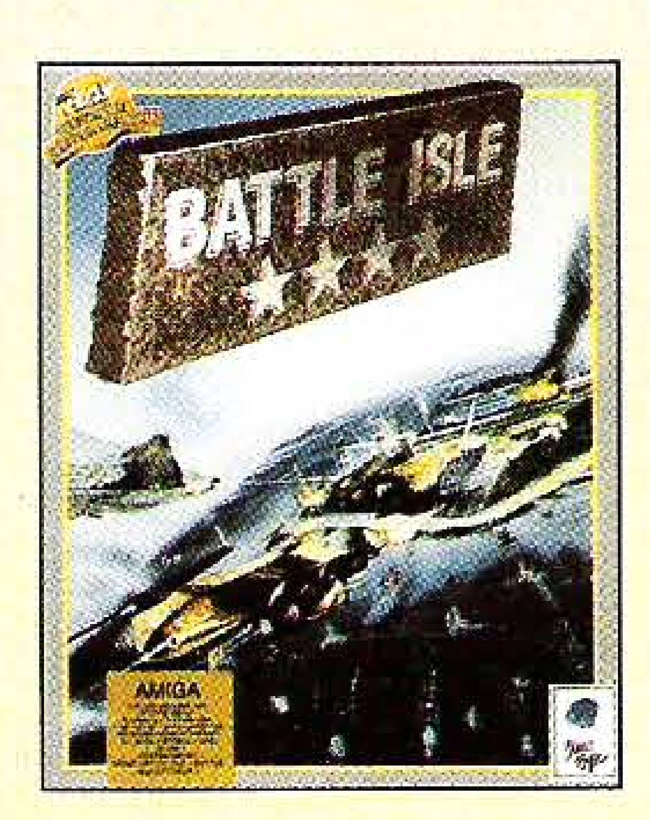
Elvira 2 "Jaws of Cerberus"



Die zweite Version von Elvira, "The Jaws of Cerberus", steht ihrem Vorgänger in nichts nach.
Wir haben wieder einen neuen Restposten für Euch zum alten Preis!

29,95

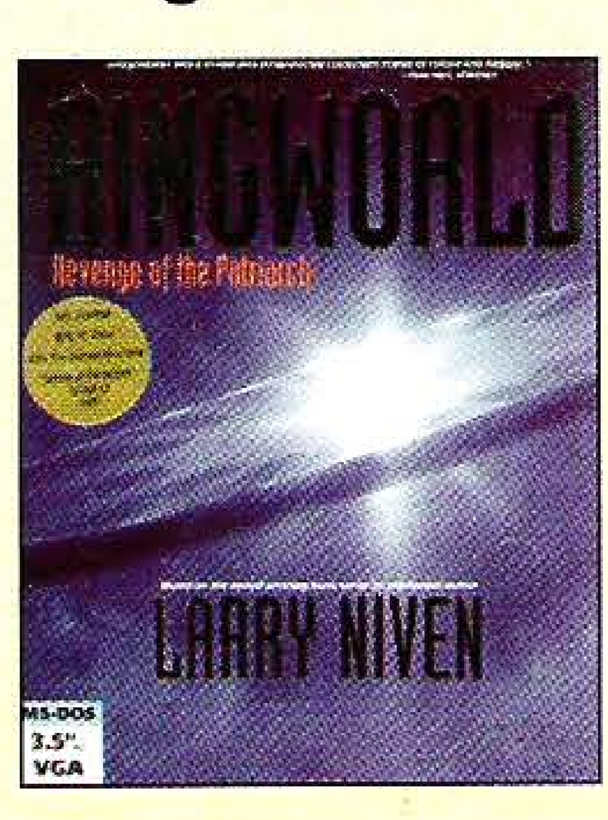
Battle Isle I



Ein Muß für alle Strategiefreunde. Hunderte von High-Tech-Fahrzeugen bewegen sich nach Deinem Kommando. Komplett deutsch,
PC

49,95

Ringworld



Das große Science-fiction-Epos nach den Romanen von Larry Niven.
PC 3,5"

39,95

Hexuma



Harald Evers' Erfolgsadventure. Musik von Chris Hülsbeck.
PC 5,25" o. Amiga

34,95

Eco Quest



Ein Junge und ein Delphin – auf der Suche nach Umweltverschmutzern und einem gefangenen Wal. Ein wunderschönes Ökologiemärchen, nicht nur für Erwachsene.
PC 5,25"

39,95

Fast alle Artikel sind in **begrenzter Stückzahl** vorhanden. Der Versand erfolgt, **solange der Vorrat reicht**. Bitte benutzen Sie die **Bestellkarte** im Heft.

Telefonische Bestellannahme (24h!)

(05651) 9796-18





Star-Wars-Destroyer

des Imperiums als beliebtes Klebemodell

49,95



Deep-Space-Nine-Station



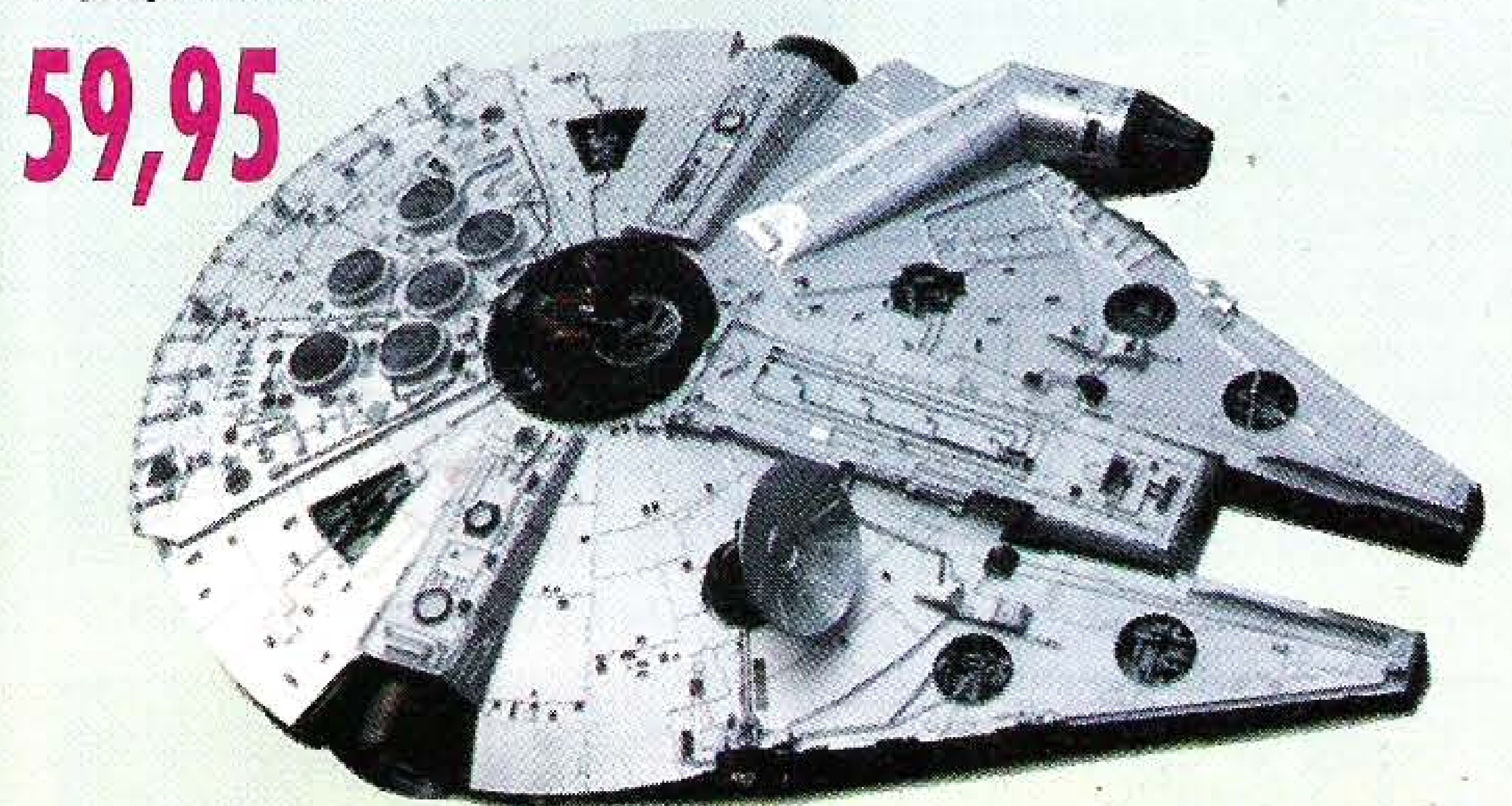
Ein Muß für jeden Star-Trek-Fan. Die Originalstation aus der Fernsehserie

59,95

Millennium Falcon

supergroßer Klebebausatz

59,95



Star-Trek-Communicator



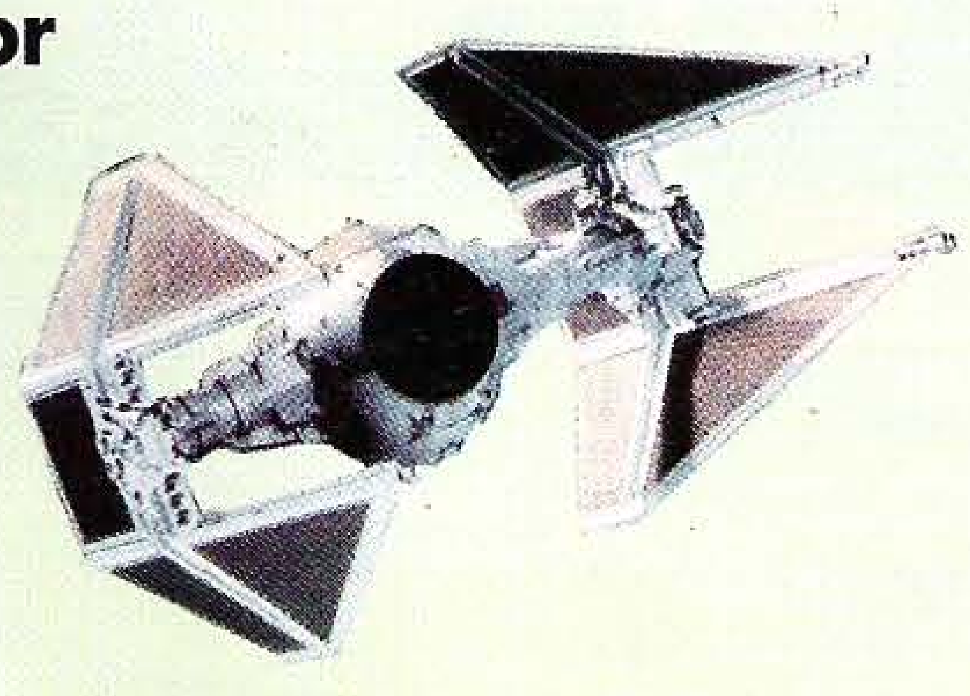
Original Star-Trek-Communicator aus Metall

39,–

TIE Interceptor

als Snap-Bausatz für

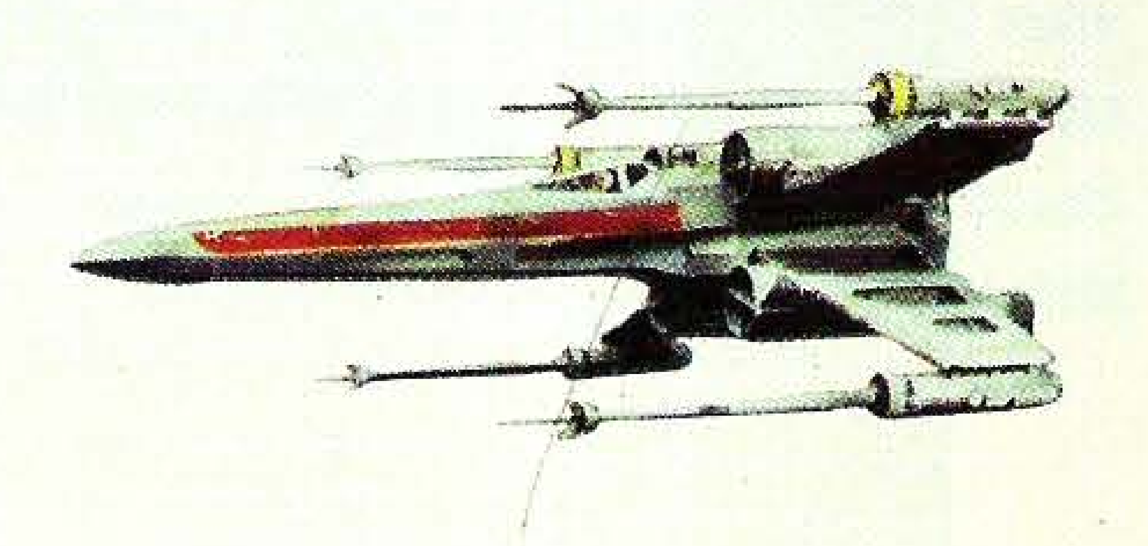
27,95



X-Wing-Fighter

Maßstabgetreue Nachbildungen als Klebemodelle

37,95

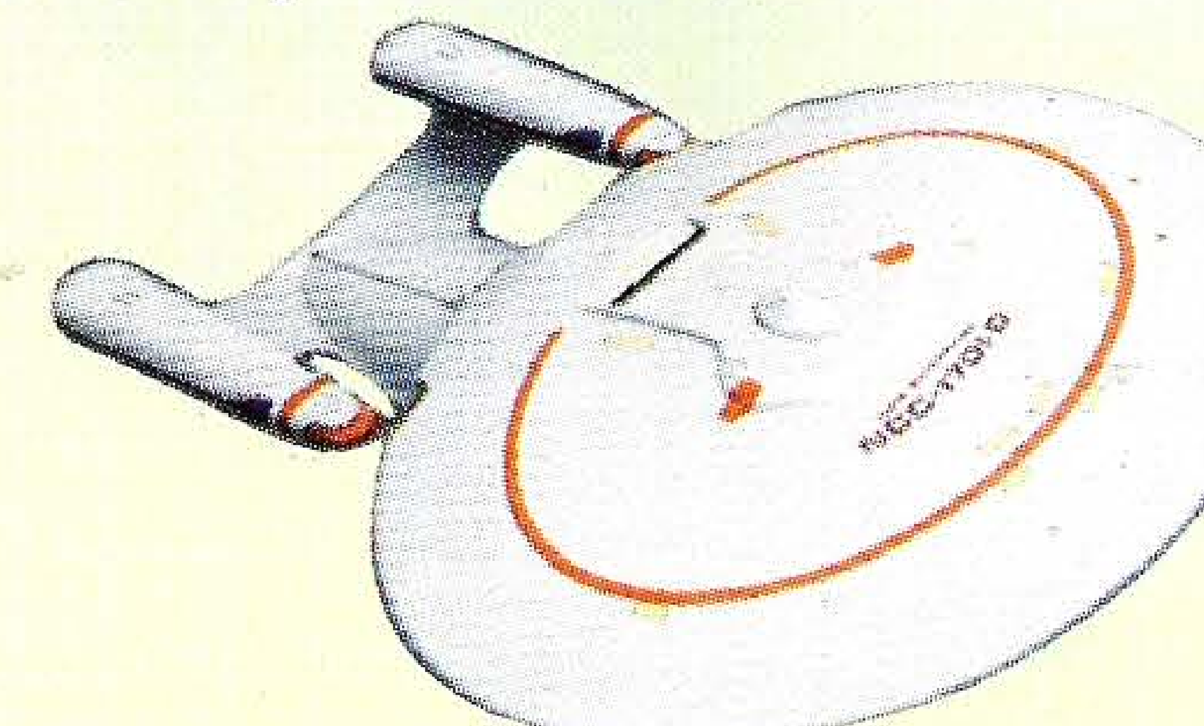


Star-Trek-3-Teile-Pack

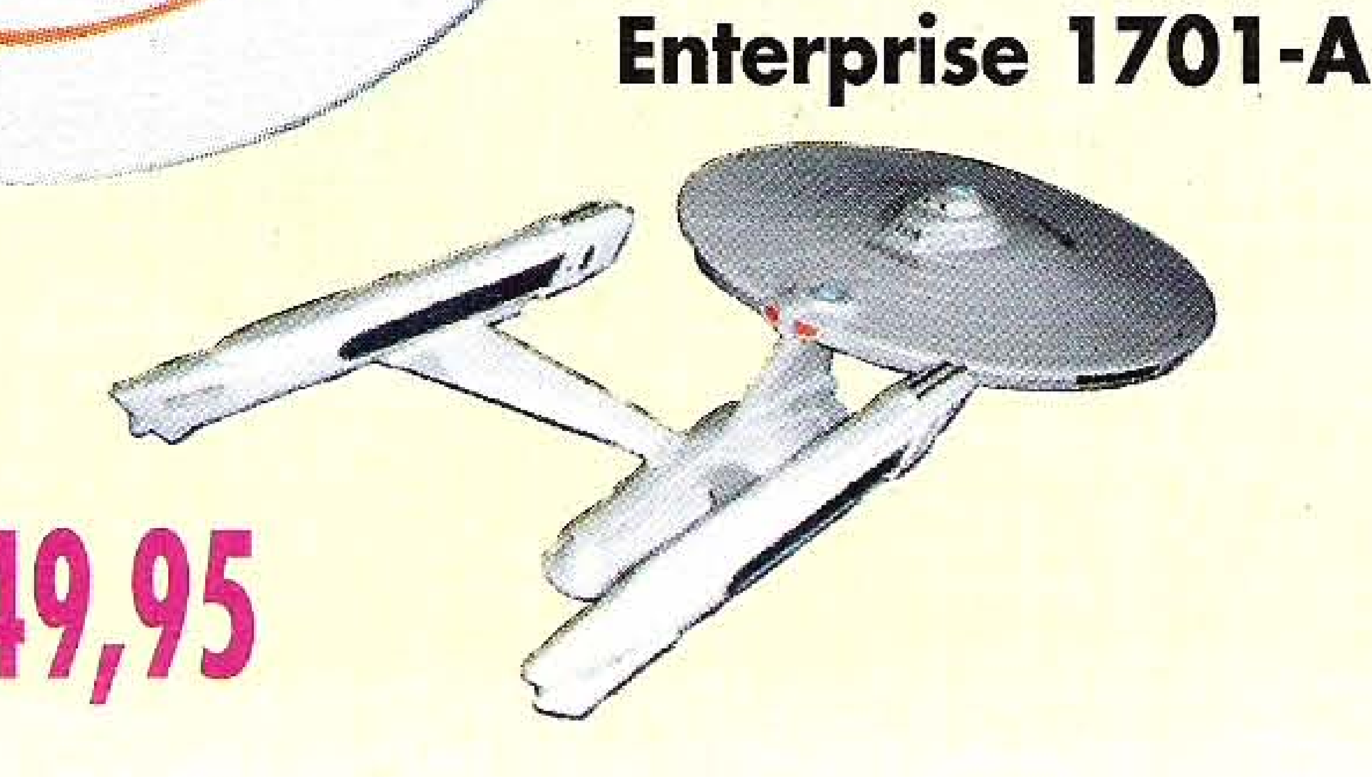


Klingonen-, Ferengi- und Romulaner-Kampfschiff zusammen nur 54,95

Enterprise 1701-D



Enterprise 1701-A



Originalgetreue Enterprise-Bausätze, wie immer komplett mit Aufklebern und Ständer (ohne Bemalung). 1701-A (rechts) oder 1701-D (oben), jeweils zum absoluten Hammerpreis 49,95

Fast alle Artikel sind in **begrenzter Stückzahl** vorhanden. Der Versand erfolgt, **solange der Vorrat reicht**. Bitte benutzen Sie die **Bestellkarte** im Heft.

Telefonische Bestellannahme (24h!)

(05651) 9796-18

MONSTER-GEMETZEL IM DUNGEON

Da lacht das Herz des Rollenspielers: Das erste AD&D-Game fürs 3DO ist schwerstens im Anmarsch. Schon im September will SSI ein monstermäßiges Fantasy-Adventure auf die Reise schicken.

Der Titel klingt schon ominös genug: **Slayer** ist das erste Fantasy-Abenteuer, mit dem **SSI** auf dem 3DO "Advanced Dungeons & Dragons"-Atmosphäre verbreiten will. Macht Euch also schon mal drauf gefaßt, als mutige Einzelkämpfer Dungeons ohne Ende zu erforschen und dem fiesen Overlord, der über diese unergründlichen Tiefen herrscht, mal deftig eine aufs Haupt zu geben.

So weit klingt das Szenario noch recht normal und nicht übermäßig originell. Der Clou bei der Sache ist allerdings, daß die Dungeons per Zufallsgenerator erstellt werden und der Weg zum Obermotz deshalb immer wieder anders ausfällt. Bis zu vier Milliarden verschiedene Szenarien soll es laut SSI bei Slayer geben, denn auch die Monster, Puzzles und Gegenstände werden zufällig verteilt. Das dürfte Euch dann bis an Euer Lebensende beschäftigen. Damit Ihr nicht ganz den Überblick verliert, sollt Ihr die Zahl der Dungeonlevels, Fallen und Rätsel selbst einstellen



▲ *Netter Empfang, nette Leute...*

können. Außerdem ist geplant, daß sich der Stil des Dungeons ändert, je nachdem, welche Klasse von Heldencharakter Ihr Euch gerade ausgesucht habt.

Optisch wird ebenfalls Opulentes versprochen. Vor allem die vielen Blickwinkel, mit denen Ihr auf Eurer Monsterjagd ruckelfrei in alle Himmelsrichtungen sowie oben/unten spähen könnt, dürften durch das weite Blickfeld für interessante Effekte sorgen. Ab September wird Slayer als NTSC-Version fertig sein, die PAL-Ausgabe könnte sich etwas verzögern. Kein Grund zur Panik allerdings – Monster werden mit zunehmendem Alter nur noch fieser. Sobald wir eine Testversion in unseren gierigen kleinen Händen halten, werden wir Euch sofort erzählen, ob das Game hält, was die Ankündigungen versprechen.

SLAYER

– Work in Progress –

3DO/NTSC, Hersteller: **SSI**, USA, Muster von: **Hersteller**.



▲ *Angst vor(m) Fliegen? Nimmer...*

Laserglühen am Horizont

Immer diese Aliens: So oft wie die Jungs die Erde schon angegriffen haben, sollte man eigentlich meinen, daß unsere Verteidigung endlich funktioniert. Aber nein, auch diesmal hat die Abwehr gepennt, und nur eine einsame Raumstation mit einer Truppe F-177-Testpiloten ist noch einsatzfähig. Und Du natürlich.

SHOCK WAVE

3DO/NTSC, 130 DM, Hersteller: **Electronic Arts**, USA, Muster von: **Electronic Arts**, Deutschland

Dem Himmel sei Dank für aggressive Aliens, womit sollte man sonst so tolle Shoot'em-Ups wie **Shock Wave** rechtfertigen. Wenn das Grundszenario auch nicht gerade von Ideenreichtum strotzt, hat **Electronic Arts** bei der Ausführung dafür mit netten Extras nicht gegeizt.

Wir schreiben das Jahr 2019. Du bist gerade von der Erde als Rookie auf die Raumstation Omaha abgestellt worden, wo die neuen schweren Experimental-Fighter F-17 getestet werden. Kaum angekommen, wird's auch schon ernst, denn gerade haben irgendwelche ziemlich seltsam aussehenden Aliens (wenn man die fliegenden und marschierenden Maschinen als Maßstab nimmt) die gesamte Erdabwehr zu Staub zerblasen. Also rein in die futuristische Kiste und mit drei Schwierigkeitsgraden ab ins Vergnügen, falls Du es nicht vorziehst, erst einmal eine Trainingsmission zu absolvieren.

Kairo in Ägypten samt den Pyramiden ist die erste der zehn Stationen, in denen Du vorgegebene Missionen erledigen mußt. Deine Maschine ist



▲ *Fluganimationen vom Feinsten*

schnell und kann 360-Grad-Drehungen fliegen, so daß Du ruhig ein zweites Mal Anlauf nehmen kannst, wenn ein Alien-Schiff Dir beim ersten Versuch entwischt sein sollte. Drei Leben stehen Dir zur Verfügung, bei Kompletterledigung eines Auftrags winkt ein Extraleben. Die feindlichen Maschinen zeigen sehr unterschiedliche Bewaffnung und Schutzschilde. Ganz fies übrigens wird's im letzten Level, wo Du auch noch mit Gravitations- und Antigravitations-Schüben zurechtkommen darfst. Hier mußt Du einfach höllisch aufpassen. Sollte Dir dagegen mal der Sprit oder die Energie knapp werden, kannst Du Deinen Fighter durch einen gut gezielten Vorbeiflug an einer fliegenden Tankstelle wieder aufpowern.

Hübsche Video-Einlagen in exzellenter Qualität lockern die heiße Ballerei auf, die es schon im einfachsten Level ganz schön in sich hat.



▲ *Wie im echten Flieger*



Alte Autos neu verpackt

Seid Ihr Autofans? Steht Ihr auf OLDTIMER? Dann ist das gleichnamige Spiel von Max Design bestimmt was für Euch. Wir konnten erste Teile des Games bereits begutachten.

Was Albert Lasser und Bruno Litfin von Max Design dieser Tage in einem Koffer in die Räume der ASM-Redaktion schleppten, ließ uns die zum Zeitpunkt des Entstehens dieses Artikel herrschende Sommerhitze für kurze Zeit vergessen: Eine CD-Master mit den ersten Sequenzen eines Simulationsspiels, das mich und Marcus von den Stühlen geholt hat. **Oldtimer – Erlebte Geschichte – Teil 1** – so lautet der Titel einer Wirtschaftssimulation, in der Ihr wie weiland Henry Ford ein Automobilimperium gründen müßt.

Das Spiel enthält faktisch alle Daten, die über Automobile in der Zeit von 1886 bis 1929 zu finden waren. Diese Daten werden nicht nur im Spiel selbst, sondern auch in einer abrufbaren Datensammlung und vielen Filmen (AVI-Format) auf den Bildschirm gebracht. Ihr fangt als Geräteschuppenbesitzer an, baut Euer erstes Auto, fertigt Motoren, Getriebe, Chassis, macht Testfahrten – und müßt das fertige Modell auf den Markt bringen. Eigenentwicklungen werden gefördert, neue Erfindungen müssen gemacht werden, und alles für das Ziel, einer der wenigen großen Automobilhersteller zu werden. Enthalten sind im Spiel unter anderem Zeichnungen, Bilder und Dokumentarmaterial der großen Autofirmen, geordnet wie in einem Lexikon der Autoindustrie.



▲ *Wenn das eigene Auto so aussieht wie dieses Glanzstück, ist schon mal was gewonnen*



▲ *Die Konkurrenz in Europa ist groß*

OLDTIMER

PC-CD-ROM, Hersteller: **Max Design**, Muster von: **Hersteller**



▲ *Hier wird über Erfolg oder Pleite entschieden*

Entscheidungen über den Einsatz von Arbeitern und Gehilfen, die Montage, den Bau und über Entwicklungen enthalten so viele Parameter, daß kein Spiel dem anderen gleicht.



Neu auf der Leinwand und im Puschenkino

Cowboy-Hut und Musketier-Säbel

Was gibt's Neues im Kino? Eigentlich viel zu viel, doch man muß mal wieder die Spreu vom Weizen trennen. Unter den Neuerscheinungen fiel uns vor allem eine Cowboy-Krimi-Komödie auf.

Man stelle sich zwei Cowboys auf ihren Pferden vor, die sich reitend durch New York bewegen. Sicher, die Idee ist nicht neu, Schauspieler wie Dennis Weaver durften sich sogar schon in einer Serie damit befassen, aber der Film **The Cowboy Way** (zu deutsch wieder etwas dümmlich **Machen wir's wie Cowboys**) geht einen etwas anderen Weg.



▲ *Diese beiden zeigen New York, was echte "Naturburschen" sind (Machen wir's wie Cowboys)*

Zur Story: Pepper Lewis (Woody Harrelson) und Sonny Gilsrap (Kiefer Sutherland) sind Rodeo-Cowboys. Sie sind Meister des Lassowerfens, und beim Reiten auf wilden Mustangs zeigen sie ebenfalls jede Menge Können. Außerdem sind die beiden Freunde, die das Herz auf dem rechten Fleck haben.

Als ihr Kumpel, der alte Nacho (Joaquin Martinez), nach New York fährt, um seine – auf illegalem Wege ins Land gereiste – Tochter abzuholen, ahnen die beiden nicht, was ihnen bevorsteht. Denn Nacho verschwindet und hinterläßt keine Nachricht. Da die beiden gerade nichts anderes zu tun haben, beschließen sie, dem Alten hinterherzureisen.

In der Zwischenzeit ergibt sich folgendes Bild: Der Verbrecher Stark schleust illegale Einwanderer ein. Bei Teresa – Nachos Tochter – versucht er einen gemeinen Trick: Er will von Nacho noch mehr Geld erpressen, als dieser ihm für die Einreise seiner Tochter schon gezahlt hat. Doch die Sache läuft schief, und Stark erschießt Nacho voller Wut. Er sperrt Teresa ein, um mit ihr in New York Geld zu machen.

Die beiden Cowboys treffen in New York ein und kommen erst mal gar nicht zurecht. Erst ein berittener Polizist hilft ihnen weiter. Doch bei der Suche nach Nacho – und später nach Teresa, als sie den Alten tot im Leichenschauhaus finden – geht so einiges schief. Erst nach einigen Mißverständnissen und Keilereien merken die beiden Helden, was sie zu tun haben: Teresa befreien und Stark zeigen, daß Cowboys keine Hinterwäldler sind.

Der Film macht auf ganz witzige Weise klar, daß Stadtmenschen den Leuten vom Land fast nie überlegen sind, daß diese sogar manchmal die besseren Tricks draufhaben.

KURZINFO

Machen wir's wie Cowboys (The Cowboy Way) UIP, September '94

Neu auf Video

Patrick Swayze ist Filmkennern sicher seit seinen Erfolgen in *Dirty Dancing* und *Ghost – Nachricht von Sam* ein Begriff. Im Film **Kidnapper** spielt er Jack Charles, einen Ganoven, der einen großen Coup plant. Doch wie das Leben so spielt, erstens kommt es anders, zweitens als man denkt.



▲ *Mit der Waffe in der Hand... – Patrick Swayze in "Kidnapper"*

Denn plötzlich findet Charles seine Kinder, die in einem Heim leben. Er kidnappt sie kurzerhand und beginnt mit ihnen eine Odyssee durch die Vereinigten Staaten.

Der Film verspricht viel Action und witzige Situationskomik. Doch er will auch als authentischer Fall gelten, denn die oben beschriebene Situation gab es bereits einmal. Neben Patrick Swayze spielen noch Diane Ladd, Halle Berry (aus den Flintstones) und Michael Ironside die Hauptrollen.

KURZINFO

Kidnapper, USA 1992, Action-Film, Buena Vista Home Videos, FSK ab 12



◄ *Die Drei Musketiere haben überzeugende Argumente*

In der zweiten Video-Empfehlung dieses Monats treffen wir noch einmal auf **Kiefer Sutherland**. Mit seinen Mitstreitern **Charlie Sheen, Oliver Platt, Chris O'Donnel** und **Tim Curry** sowie **Rebecca De Mornay** ist er als Musketier in **Die drei Musketiere** nach dem Roman von Alexandre Dumas zu finden. Die Story des Gascongners, der in das Musketier-Regiment des französischen Königs eintreten will und sich erst mal mit den drei Recken Aramis, Porthos und Athos duellieren soll, dürfte wohl jedem bekannt sein. Das Thema wurde schon so oft verfilmt, daß man allmählich die Übersicht verliert. Mir persönlich sagt immer noch die Version von Richard Lester mit Michael York in der Hauptrolle am meisten zu. Doch die Neuverfilmung lohnt sich ebenfalls; Witz und Action sind gleich gut verteilt. Wer mal wieder lachen, bangen und fechten will, sollte sich das Video holen. Auch der Soundtrack (Superhit: *All for Love* von **Sting, Brian Adams** und **Rod Stewart**) ist hörenswert.

KURZINFO

Die Drei Musketiere, USA 1993, Action-Film, Buena Vista Home Videos, FSK ab 12

Das war es schon für diesmal, im nächsten Monat mehr über Film und Video.




Das starke
ASM
MIT CD
SPECIAL 25
Sonderausgabe Nr.25 1994
DM 14,80
PC
RÄUMLICHE ILLUSIONEN
inkl. CD-ROM
Auch für Amiga!
Gläserne Raumbilder auf Ihrem Computer
Stereogramme selbst gestalten
Jede Menge 3D-Poster in Farbe!
Mit Audio-Tracks: Synthesizer-Musik für Ihren CD-Player
Zum Herausnehmen und Verschicken: 3D-Bildpostkarten
SPECIAL 25
3D-BILDER
Für Ihren PC:
Fürs Ohr:
TRONIC
Konvertierungsprogramme
Stereogramm-Generatoren auf CD
Jede Menge 3D-Poster in Farbe
Soundtracks von "The Seventh Guest" (CD-i) und zusätzlich viele andere Hörproben
Seit 2. September am Kiosk oder mit beiliegender Bestellkarte direkt anfordern

Ohren-Power



CDs mit Musik

Im SommerlOch

O.k., liebe Leser, letztes Mal versprochen, dieses Mal gebrochen. Aus zwei Seiten Power für die Ohren wurde wieder mal nur eine, die andere verschwand auf mysteriöse Weise im verspäteten Sommerloch. Mit am Start sind diesmal Helmet, richtig knackiger Metal-Groove, Outlaws mit saustarkem Südstaaten-Rock, Dr. Feelgood – Stichwort: Ein Klassiker dreht auf –, und Rage against the machine machen nach längerer Pause Asche mit zahlreichen Remixes.

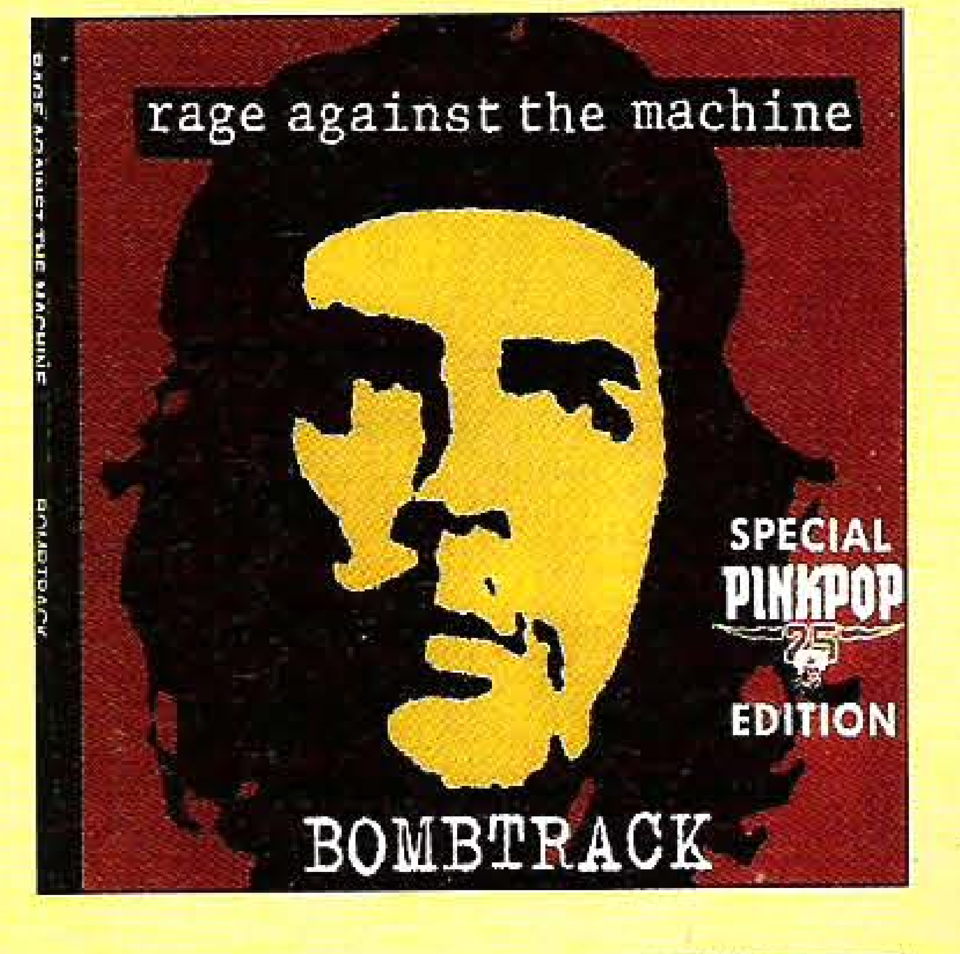


Helmet
Betty (Interscope Records)

Was gibt es Schöneres als ab und zu einen blubbernden Baß, der aus den Speakern wabert und auf dem Fußboden vor sich hin groovt? So einer ist bei der Betty der Boden für eine tiefschwere Metal-Gitarre, die knackig-kurz reingeballert wird. Die Voice spielt in diesem Szenario den leicht morbid veranlagten Geier, der sich über die Trübseligkeit des Seins äußern darf. Ich denke Ihr wißt Bescheid, höhö.

Na ja, einen Drummer gibt's da auch, der drischt allerdings eher brav seinen Set runter. Aber wen interessiert das schon bei so einem heißen Duell zwischen einem Baß und ein bis zwei Gitarren. Am Schluß machen sie sogar noch einen auf Tom Waits und schrägeln fröhlich durch die Gegend. Am langen Meter mehr als diverse andere Schwachmaten der Branche. Helmet, das habt ihr wirklich gut gemacht!

»Schneidiger Doom«



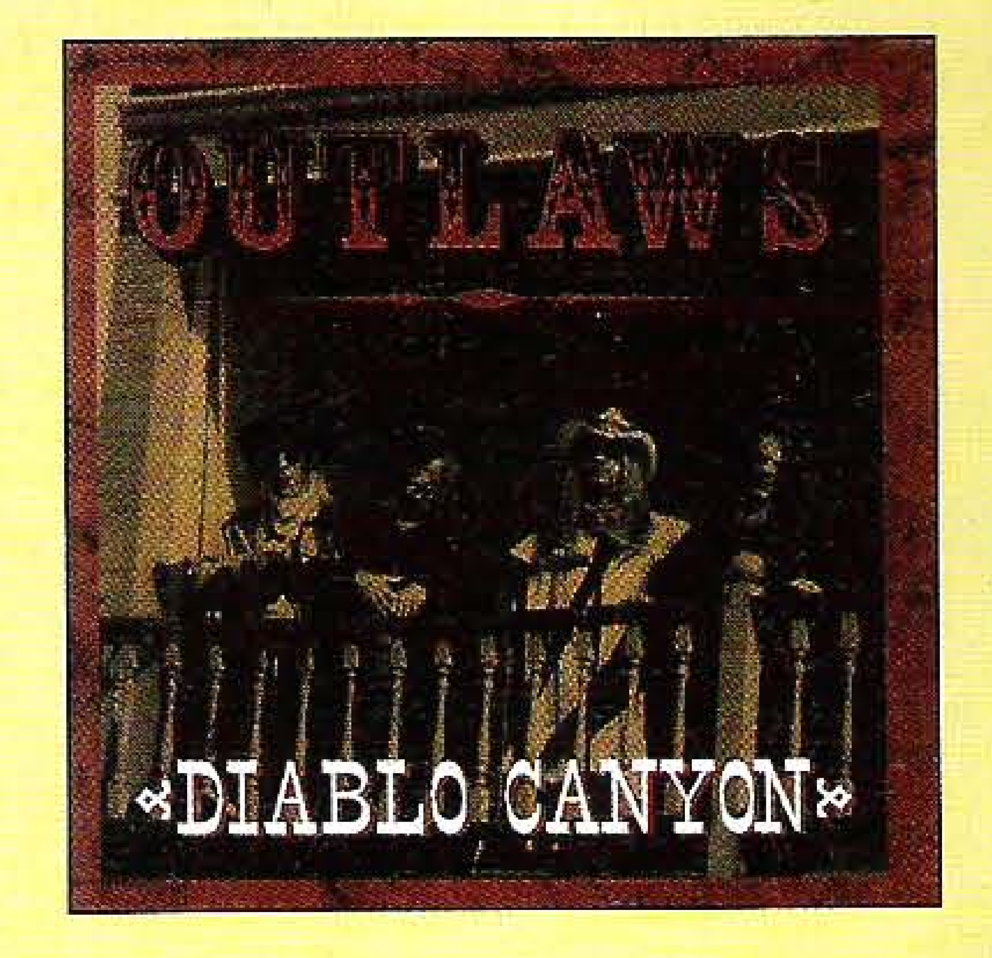
Rage against the machine
Bombtrack (Sony Music)

Na, ist das was. Rage bringt 'n paar Remixes und Live-Versionen der bekannten Samstagabend-Starter – inklusive drei Versionen von Bombtrack. Für die, die Rage noch nicht kennen: Das ist genau die Musik, bei der die Wilden unter den Kneipengängern so ziemlich alles zur Tanzfläche machen. Da geht eben so richtig die Post ab. Frontman Zack de la Rocha spuckt ordentlich unliebsame Wahrheiten ins Mikro. Und dazu gibt es eine Band mit genug Power, um aus den Trommelfellen wütende Kriegstrommeln zu machen.

Gelungen ist die Live-Version von "Bullet in the Head", die Dir so richtig schön in die Rübe brettert. Für Fans ein absolutes Muß. Achtung: Das Teil mit 47 Minuten Laufzeit ist als Maxi getarnt.

»Kriegstrommeln«

Die vorgestellten CDs wurden uns freundlicherweise vom Malibu Plattenversand, Hamburg, zur Verfügung gestellt.



Outlaws
Diablo Canyon (Roadrunner c.)

Klarer Fall, die Jungs haben zu oft Western mit dem Lonesome Rider gesehen. Eine echte Asphalt-Band eben. Die Outlaws haben dieses seltene Cowboy-Lynyrd-Skynyrd-Zucken in den Fingern. Eigenständiger Südstaaten-Rock für glühendheiße Tage mit glühendheißen Nächten, von denen wir demnächst endgültig Abschied nehmen dürfen. Mit "Dregs fall to the wicked" läßt sich fabelhaft jeder Morgen begrüßen, der mal nicht grau in grau anfängt.

»Wüsten-Rock«



Dr. Feelgood
Down at the Doctors (Grand Records)

Wow, hier gibt's coolen Groove. Da tippen die Finger auf der Zigarettenschachtel, der rechte Fuß wippt auf dem Barhocker mit. Super Live-Versionen vom Januar 1994. Sänger, Harpspieler und Urbegründer (1972) Lee Brilleaux hat sich wieder einmal selbst übertroffen. Diese Scheibe fällt auf jeden Fall unter die Kategorie Blues Brothers. Richtig guter Rhythm'n'Blues, Blues und Rock'n'Roll, inklusive einer genialen Version vom Klassiker "Milk and Alcohol". Eine Partyscheibe und auf jeden Fall was für das auf Achse sein. Mein Anspieltip: "Down at the Doctors".

»Let's Boogie«

Wir wollen heute mal wieder einen Blick über den Tellerrand der Computerindustrie werfen und Euch einige Karaoke-Scheiben vorstellen, die für herkömmliche CD-Spieler gedacht sind. Die Doppel-CD der heutigen Folge ist der ideale Einstieg für New Singers.

Karaoke-Fieber (III)

KARAOKE-PARTY – SING THE SONGS

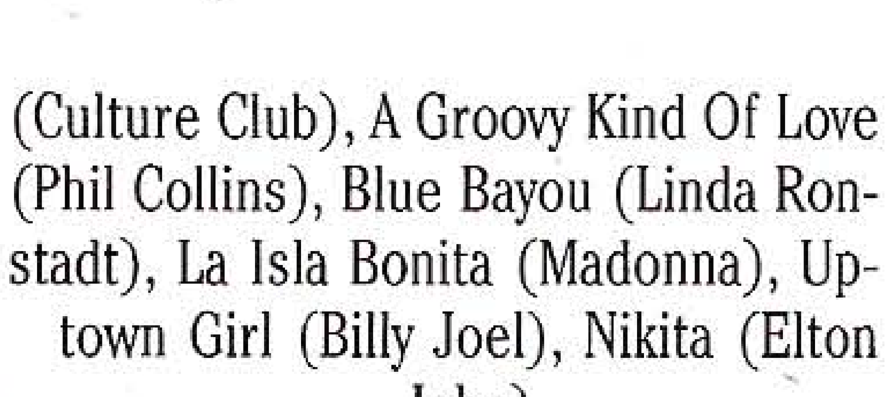
Doppel-Audio-CD, 39,90 DM, Hersteller: **TRC Music**, Holland, **erhältlich exklusiv nur für Mitglieder im Bertelsmann-Club.**

Die holländische Firma TSC Music brachte eine Doppel-CD auf den Markt, wie es sie bisher noch nicht gab. 16 bekannte Songs großer Stars, nachgesungen von No-Name-Leuten und -bands, versammeln sich darauf zu einem musikalischen Stelldichein. Wäre nix besonderes, käme nicht hinter den vokalen Titeln die instrumentale, sprich: Karaoke-Version.

Karaoke Party – Sing the Songs heißt das Werk, und es liefert neben der Musik auch gleich noch die Texte mit. Eine simple technische Lösung erleichtert noch nicht so versierten SängerInnen den Einstieg: Man höre sich das "Original" an, im rechten Speaker die Musik, links die Stimme des/der InterpretIn. Mit dem "Balance"-Regler könnt Ihr dann beliebig die Lautstärke des Vokalisten verändern und schon mal trocken üben.

Sobald Ihr das Lied einigermaßen drauf habt, wählt Ihr die jeweils nächste Spur und findet dort das gleiche Lied, diesmal aber Vollstereo-Musik (und Chor) ohne Leadgesang, also die Karaoke-Version. Auf diese Weise könnt Ihr alle 16 Titel wirklich "lernen", man muß das Original nicht einmal kennen.

Das dürfte allerdings kaum wahrscheinlich sein, denn alle Songs waren große Hits: Greatest Love Of All (Whitney Houston), Stand By Me (Ben E. King), Do You Really Want To Hurt Me (Culture Club), A Groovy Kind Of Love (Phil Collins), Blue Bayou (Linda Ronstadt), La Isla Bonita (Madonna), Uptown Girl (Billy Joel), Nikita (Elton John).



Die zweite CD besteht aus: Waterloo (Abba), Blueberry Hill (Fats Domino), The Best (Tina Turner), Take Me Home Country Roads (John Denver), The Final Countdown (Europe), Green, Green Grass Of Home (Tom Jones), My Way (Frank Sinatra) und We Are The Champions (Queen).

Die Lieder wurden zum Teil in einer anderen Tonart aufgenommen als die Originale, was das Singen enorm erleichtert. Der John Denver-Titel bereitete mir als Baß im Original bis dato Probleme, dagegen ist "My Way" um einen Ton zu hoch geraten. Wohl dem, der einen CD-Spieler hat, bei dem sich die Geschwindigkeit verändern läßt. Ich glaube, bevor ich das singe, muß ich irgendwas entfernen lassen...

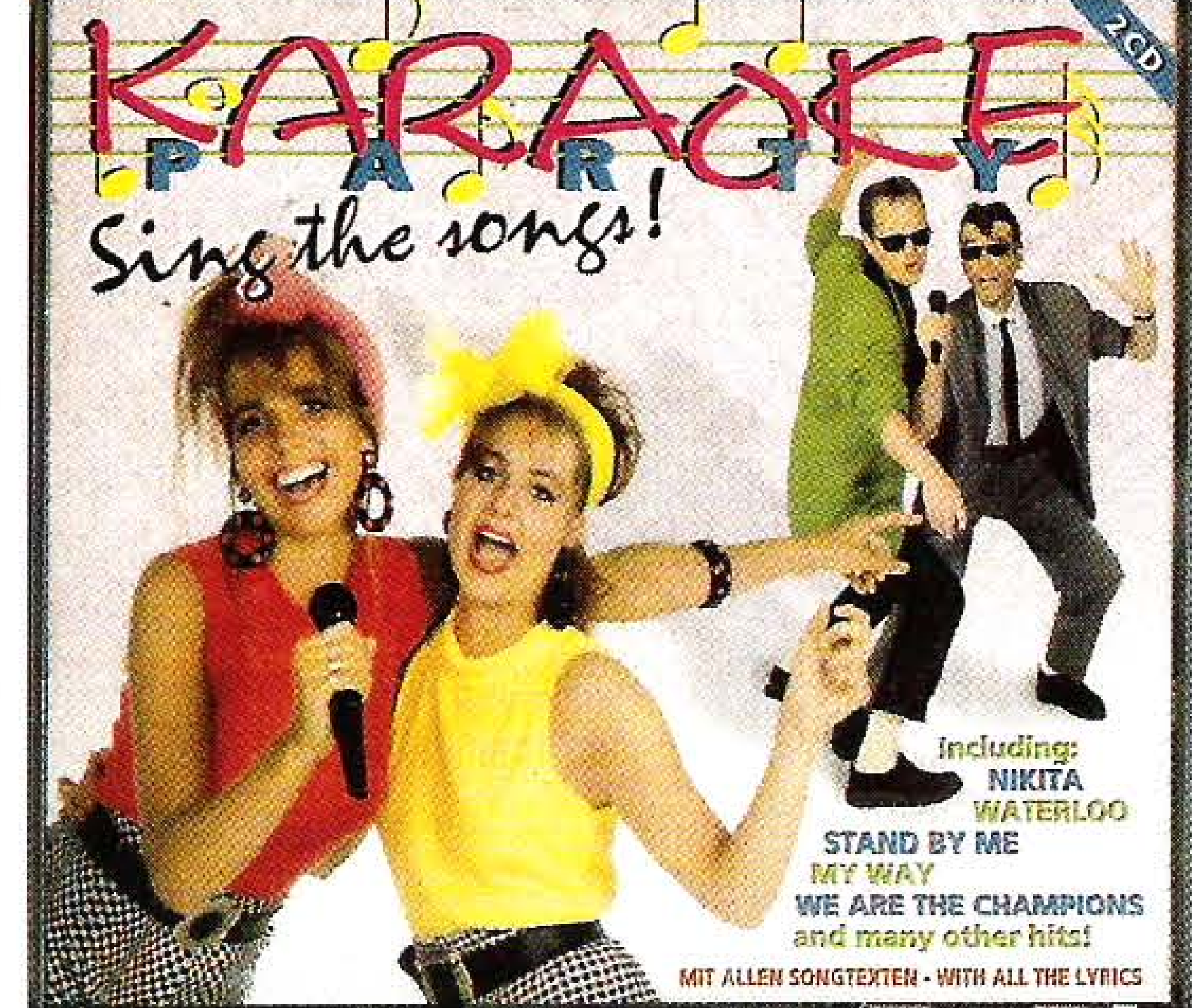
Für Parties, aber auch öffentliche Veranstaltungen (ich denke z.B. an die "Oldie-Parade" vom hessischen Privatsender Radio FFH, bei dem alle 14 Tage zwei Zuhörer live übern Äther singen dürfen), ist "Karaoke Party – Sing the Songs" ideal geeignet. Fehlen nur noch die Freiwilligen, die sich vor die Menge stellen, das Mikro in die Hand nehmen und ihren inneren Schweinehund überwinden. Die Musikabteilung vom Bertelsmann-Club ließ auf Anfrage verlauten, daß bei einem Erfolg der Doppel-CD weitere Karaoke-CDs nicht ausgeschlossen seien. Uns kann es nur recht sein. Titelvorschlag meinerseits: Karaoke Party 2 – Sing More Songs.



▲ *Wie wäre es mit 'nem Trio?*

Urteil: HERVORRAGEND

Positiv: Vokale und Karaoke-Versionen, sehr gute Titelauswahl, für Einsteiger und Fortgeschrittene geeignet, fairer Preis.
Negativ: Nicht im freien Verkauf, nur in Verbindung mit einer Club-Mitgliedschaft erhältlich.





Das aktuelle Interview

3DO: Leben und sterben lassen

Ist 3DO schon am Ende? Die Superkonsole, lange angekündigt und erst seit kurzem auf dem Markt, kommt nicht so richtig in Tritt. ASM sprach deshalb mit 3DO-Manager Chris Thompson bei Electronic Arts.

Der Mann hat Erfahrung: Chris Thompson, 38 und Amerikaner, ist seit sieben Jahren bei Electronic Arts und seit vier Jahren in der Europazentrale der Firma in London tätig. Und es braucht einen Mann mit Erfahrung für den Posten des leitenden 3DO-Managers – schließlich will EA gleich einen Sack voller Spiele für die neue Konsole auf den Markt bringen. ASM sprach mit Chris über die 32-Bit-Konkurrenz, das magere Betriebssystem und die Spielhallentauglichkeit der neuen Konsole.

ASM: War es ein Fehler, die 3DO-Konsole nicht weltweit gleichzeitig oder zumindest mit einem größeren Softwareangebot auf den Markt zu bringen?

Chris: Das ist bestimmt keine ideale Situation. Das Problem vieler Entwickler war aber das Betriebssystem, das erst zu einem sehr späten Zeitpunkt fertig war. Viele Entwickler arbeiteten unter den alten Spezifikationen des Betriebssystems und konnten das System nicht richtig nutzen. Und diejenigen, die die neueste Systemversion kurz vor der Veröffentlichung der Konsole hatten, zogen ihre Titel zurück. Die kürzlich erfolgte Markteinführung in Japan war aber phänomenal! Nach den letzten Zahlen sind dort bereits 100.000 Stück verkauft, davon allein 40.000 am ersten Tag. In den USA tat sich die Maschine schwer, weil der Stückpreis von ca. 1100 DM einfach zu hoch war. Jetzt liegt der Ladenpreis bei rund 700 DM. Auch in Europa wird der Preis in diesem Bereich liegen, und ich denke, daß die Markteinführung hier erfolgreich sein wird.

ASM: Viele führende britische Softwareentwickler waren hocherfreut über die Konsole, sind aber jetzt wegen des Betriebssystems deutlich reservierter. Wie denken Sie darüber?

Chris: Warum die Leute dem Betriebssystem gegenüber skeptisch sind, kann ich nicht sagen, dafür bin ich in der Technik nicht genug bewandert. Allerdings waren alle sehr beeindruckt, wie einfach man tolle Tricks mit der Maschine machen kann. Jedes System braucht Zeit, um ausgereizt zu werden!



▲ Chris Thompson, Marketing Manager für das 3DO bei Electronic Arts: "Wir unterstützen das 3DO, weil es auf dem Markt ist."

ASM: Warum war die Qualität der Software nicht so hoch wie ursprünglich erwartet?

Chris: Bei der Software braucht es zwei bis drei Jahre, bis man das System richtig ausreizen kann; nächstes Jahr wird man großartige 3DO-Spiele sehen. Können Sie sich an das erste Mega-Drive-Spiel erinnern? Es war *Altered Beast*! Und auf dem Super NES gab es im ersten Jahr ganze zwei starke Titel. Es dauert also eine Weile, bis die Software besser wird!

ASM: Welche Eigenschaften des 3DO sind die wesentlichen Verkaufsargumente?

Chris: Der beste Weg, die Eigenschaften des Systems zu zeigen, ist, es einfach aufzustellen und laufen zu lassen. Es hat außerdem drei Grundvorzüge, die es mit anderen Systemen teilt. Es kann sehr komplizierte Grafiken handhaben, wie es zum Beispiel in Pro-

ROAD RASH

Die 3DO-Version des Motorradrennens bietet Atmosphäre pur: Fetzige Rock-Rhythmen der 70er tragen ebenso zum Spielspaß bei wie die gut gelungenen Animationen der Biker, ihrer Rösser – und der Art, wie sie bei einem Crash zu Boden fallen. Das Spielziel ist simpel: Gewinnen! Mit dem Preisgeld der Rennen wird der eigene Bock dann aufgerüstet. Für Electronic Arts ist das Spiel gar ein "Hochgeschwindigkeits-Kampfrennen".



grammen wie *John Madden's Football* demonstriert wird. Es hat hervorragende Soundfähigkeiten, und es bringt sie auf einer CD – einem großen, sehr schnellen Speichermedium. Die aktuellen technischen Spezifikationen sind nicht wirklich wichtig, denn es kommt darauf an, wie die Spiele aussehen. Wir wollen das 3DO für Laien verständlich machen.

ASM: Electronic Arts hatte einen Spielhallenautomaten, der auf einem 3DO basierte und dann gegen ein japanisches Board ausgetauscht wurde. Warum?

Chris: Wir haben in den USA eine neue Tochter gegründet, die Spieletitel für die Spielhallen herausbringen soll. Zur Zeit nutzen sie ein Standard-Board aufgrund der finanziellen Situation, aber zum Ende des Jahres werden sie 3DO-Boards einbauen.

ASM: John Madden's Football ist ein Programm, das das Potential der Maschine wirklich ausreizt. Sind noch weitere Verbesserungen möglich?

Chris: Wir können die Spiele nur noch verbessern, indem wir ihnen mehr Speicher geben. Auf der anderen Seite versuchen wir, die Spiele unter der Prämisse zu verbessern, daß sie der Realität näher kommen.

In bezug auf die Entwicklung von Spielen wird das 3DO schon bald das führende System sein, denn es ist das überlegene System. Wir sollten Spiele zunächst für dieses System schreiben und es dann für den PC und andere Systeme herunterkonvertieren.

ASM: Aber im Vergleich zu Segas Saturn und anderen sieht das 3DO ziemlich unterdimensioniert aus.

Chris: Niemand kann sagen, wie gut die anderen Systeme sind, bevor sie auf dem Markt sind und laufen. Wir als Softwarehaus können kein Geld mit einer Sony-Konsole machen, ganz einfach weil sie nicht verfügbar ist. Dieses und andere Systeme werden in Europa erst in 18 Monaten verfügbar sein. Wenn sie sich verkaufen, werden wir sie auch unterstützen. Aber Fakt ist, daß wir das 3DO unterstützen, denn es ist tatsächlich auf dem Markt.

SHOCK WAVE



Electronic Arts holt die Zukunft ins Heim: Als Kreuzung aus 3D-Ballerei und Flugsimulation bietet Shock Wave Action in Dutzenden von Missionen. Deren Ziel: die Erde vor Außerirdischen zu retten. Für das Spiel besorgte EA echte Schauspieler und Photos und nutzte die 3D-Fähigkeiten des 3DO in Hülle und Fülle. Sehr vielversprechend!

ASM: Das 3DO wurde als Erweiterungssystem geplant. Arbeitet EA an Titeln für 3DO-Erweiterungen, und wenn ja, wie werden sich diese von Standardprodukten unterscheiden?

Chris: Am besten ist ein Vergleich mit Videorekordern. Zur Zeit kann man sie für wenige 100 bis zu mehreren 1000 DM kaufen. Manche haben vier Köpfe, manche können kopieren, usw. Diese Situation ist ähnlich zu der des 3DO. Goldstar bietet die Basisversion an, Panasonic liegt im Mittelfeld, und AT & T versorgt den 3DO-High-End-Benutzer. Die erweiterten Systeme bieten dieselben Funktionen wie die Grundgeräte, aber sie sind fähig, die verschiedensten Dienste der Kabelgesellschaften zu nutzen: Infos, Spielfilme und Spiele einzuladen.

Welche Produkte wir dafür entwickeln werden, hängt von den jeweils existierenden Netzwerk-Systemen ab. Ideal wäre es, für ein Spiel mehrere Benutzer verbinden zu können. Dann könnten wir Spiele wie "Woom" oder Syndicate sehen. Aber das alles wird wohl erst in zwei Jahren passieren.

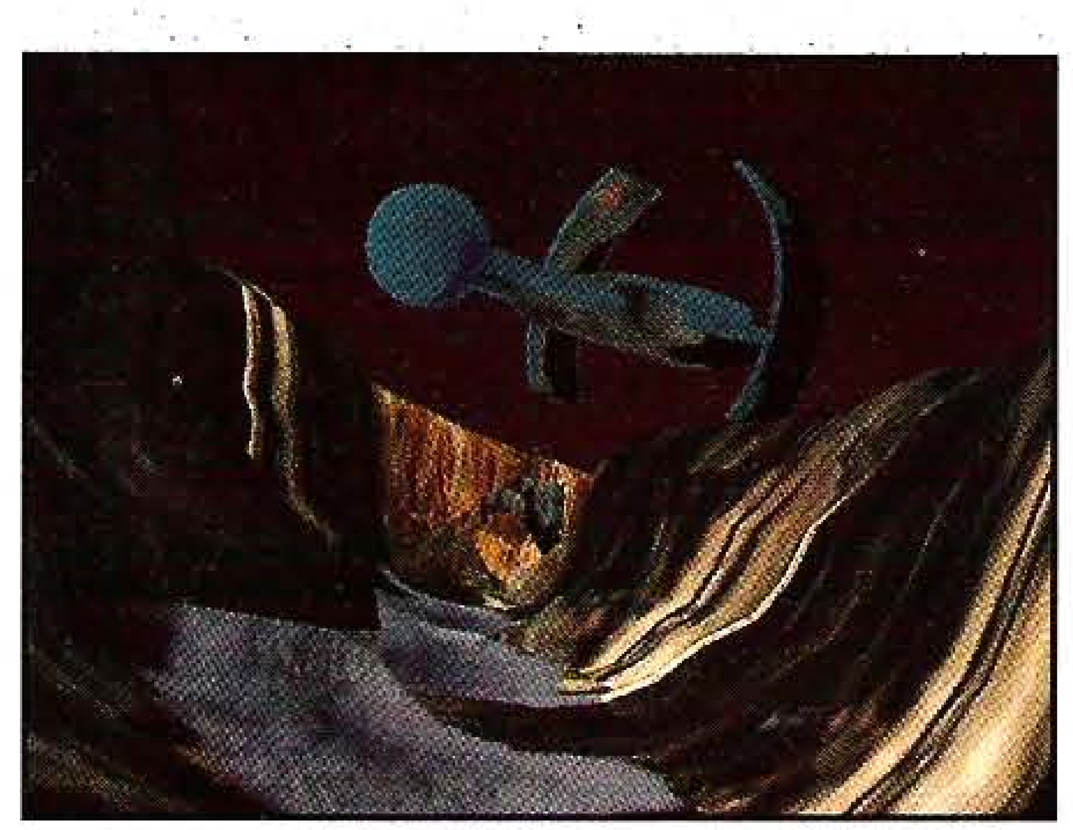
Virtual Reality

Da rappelt's im Kanton

Virtual Reality muß nicht zwingend aus den Staaten oder aus Japan kommen. Auch in Europa bemühen sich findige Tüftler, um in dem jungen Gebiet Fuß zu fassen. Daß dabei längst das Niveau von Garagenbastlern überschritten ist, beweist das Spiel WATCHDOG 7 von Reality Two, das unlängst zum Virtual-Reality-Symposium 94 in Zürich vorgestellt wurde.

Wenn von einem neuen Virtual-Reality-System mit bahnbrechenden Leistungsdaten die Rede ist, denkt jeder sofort an Japan oder die USA. Wer, außer Nintendo oder Atari, sollte auch die notwendige Manpower und das immense Startkapital auftreiben können. Doch nun ist da noch **Watchdog 7**. Der bahnbrechende Virtual-Reality-Automat, der demnächst in größeren Spielhallen für Furore sorgen soll, kommt aus Österreich. Dort haben sich die Firmen Reality Two, DEC und Kubota Systems zu einem solchen Projekt durchringen können und dabei ein beachtliches Ergebnis erzielt.

Watchdog 7 läßt bestehende VR-Systeme ziemlich alt aussehen. Wo andere 256 Farben und sehr pixelige Auflösungen bieten, glänzt Watchdog 7 mit Hi-Res-Grafik in Echtfarben. Dabei ist die Hardware des Systems noch nicht einmal so wahnsinnig ausgefallen konzipiert. Zwei handelsübliche DEC-Alpha-PCs mit jeweils 2 Kubota-Grafiksubsystemen und einem um die Hardware geschriebenen Code von Virtuality Two bringen die Grafik zum ruckelfreien, farbenfrohen Rotieren. Die Rechner sind vernetzt und ermöglichen hitzige Zwei-Spieler-Gefechte. Jeweils zwei Grafiksysteme pro Rechner sind für die linken und rechten Ansichten der Szenen zuständig und ermöglichen so einen störungsfreien 3D-Effekt. Beim Spiel selber geht es durch die Schluchten eines Planeten, wobei es allerlei zu zerblastern gibt. Die Spielidee reißt einen zwar nicht gerade vom Hocker, aber Spaß macht das Game allemal, dafür sorgen die feine Grafik und das superrealistische "Flug"-Verhalten.



Alienhatz im revolutionären Outfit. Made in Austria, wer hätt's gedacht?

Über die Beschaffenheit des eigentlichen Automaten, die Tracker und Helme war in Zürich noch nichts bekannt. Die Steuereinheit bestand noch aus zwei Stühlen und einer Menge Kabel und Gestänge. Trotzdem war das Gerät der Star auf dem ansonsten sehr mageren Symposium. Über einen Großbildschirm konnten sich Außenstehende von den überragenden Bildern und der flüssigen Animation des Games überzeugen. Bis zur Marktreife wird noch ein wenig Zeit ins Land gehen. Als Trostpflaster gibt es vorab schon mal einen Screenshot: So könnten die VR-Games der Zukunft aussehen!

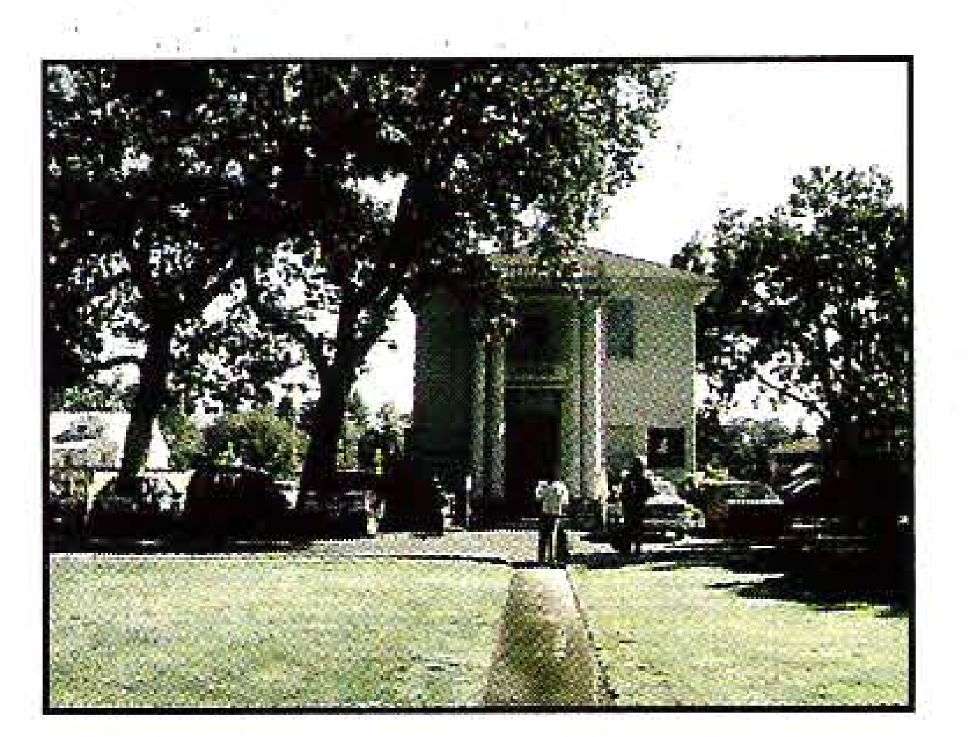
Zu Besuch bei Trilobyte

TRILOBYTE

Sonnenschein und Gänsehaut

Wie kommt man bei vierzig Grad im Schatten zu einer erfrischenden Gänsehaut? Indem man den Gruselspezialisten von Trilobyte einen Besuch abstattet und Szenen ihres neuesten Games betrachtet. So geschehen im August dieses Jahres.

Mann, war das ein Schlauch! Aufstehen morgens um halb sechs, drei Stunden Zugfahrt bis Düsseldorf, längeres Frösteln in der Abfertigungshalle, neun Stunden Flug



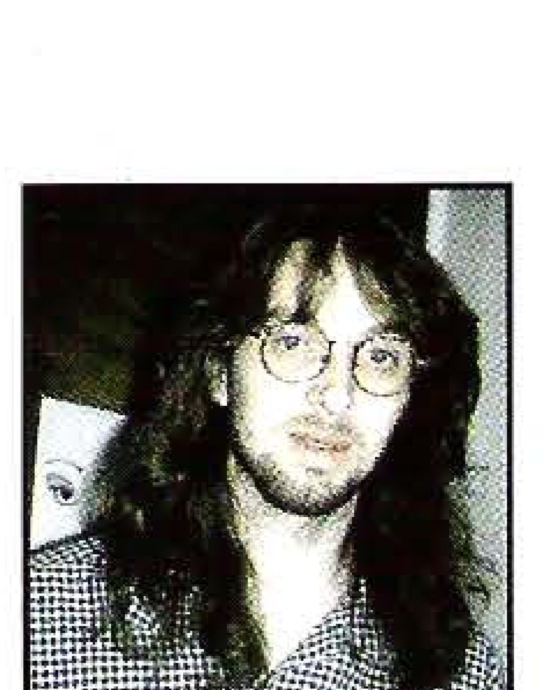
▲ *So idyllisch arbeitet es sich bei Trilobyte*

(Haben Sie Kaffee?) bis Toronto, fünf Stunden Aufenthalt in der klimaanlagenmäßig eisigen Transithalle, fünf Stunden Flug (noch'n Kaffee, bitte) bis San Francisco, vier Stunden Aufenthalt im Flughafen (Temperatur s.o.), zwei Stunden Flug (Kaffee, einen Eimer Kaffee!) nordwärts bis Medford im Staat Oregon, 30 Minuten Fahrt in einem Klappertaxi (40 Grad im Schatten und KEINE Klimaanlage) – endlich ist es geschafft: Ich stehe vor einem gemütlich wirkenden zweistöckigen Haus, das tadellos in jede Westernstadt hineinpassen könnte. Ob das wilde Herzklopfen vom Kaffee kommt oder von der Aufregung, ist im Moment nicht festzustellen. Eine Tafel rechts neben der Tür besagt, daß die Hütte vor 90 Jahren als Schulhaus gebaut wurde, auf dem Schild links steht schlicht und ergreifend **Trilobyte**. Am Ziel. Ich kann's kaum glauben.

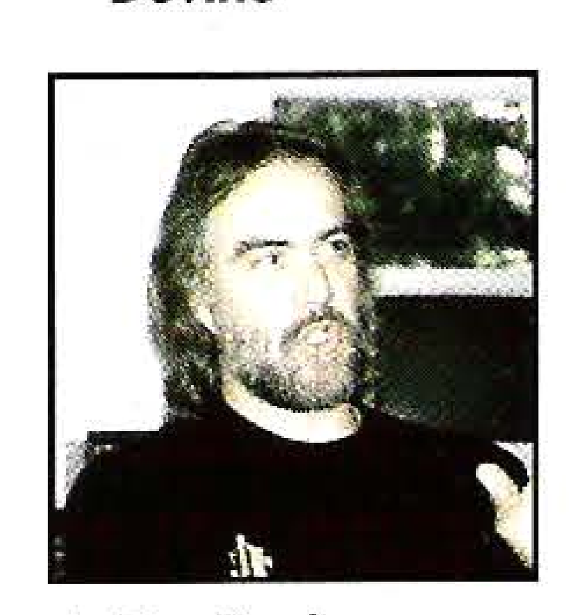
Ein paar Facts: Trilobyte existiert seit 1991, ist (noch) ein Ableger von Virgin Interactive Entertainment und zeichnet für das erste Game verantwortlich, das direkt für CD-ROM entwickelt wurde: **The 7th Guest**. Dieser Überhammer hat sich übrigens inzwischen zum absoluten Topseller unter den CD-Games entwickelt. Mehr als eine millionmal ist der gruselige Rätselspaß insgesamt über den Ladentisch gewandert, denn es gibt ihn nicht nur für PC-CD-ROM (obwohl mehr als die Hälfte der Verkäufe auf das Konto dieses Systems gehen), sondern auch als MAC-CD, auf dem 3DO und seit neuestem (auf deutsch) sogar fürs CD-i (News über dieses Event könnt Ihr auf Seite 74 nachlesen).

Natürlich haben die Jungs von Trilobyte sich nicht auf diesen Lorbeeren ausgeruht. Und weil nicht nur das Nachfolgeprogramm **The XIth Hour** aufhorchen läßt, sondern auch schon Gerüchte über diverse weitere interessante Games die Runde machen, war ein Besuch in dieser HiTech-Schmiede mehr als überfällig.

Daß den Trilobytes der enorme Erfolg nicht im geringsten zu Kopf gestiegen ist, wurde sehr schnell deutlich. James Yokota, Produkt Manager der elften Stunde, ließ alles stehen und liegen und nahm sich einen ganzen Tag Zeit, um in aller Ausführlichkeit über sein Lieblingsprojekt zu erzählen. Regisseur David Wheeler kam bei den besten Sandwiches diesseits von Tokio irre in Fahrt und gab einen Crash-Kurs in Sachen Blue-Boxing zum besten. Matthew Costello (Scriptwriter und Science-fiction-Autor), Robert Stein III (echter Zauberer in Sachen Digitalkunst), Carl Jackson (Zeichner und Computerkünstler) und John Gaffey (Spezialist für digitalisierte Computerbilder) unterbrachen ihre Brain-Storming-Session, machten uns den Mund wäßrig mit ihren Ideen für kommende Projekte und befanden sich unversehens wieder in höheren Programmiersphären. Selbst Firmenchef Graeme Devine samt Perserkatze (hat 'ne eigene E-Mail-Adresse) brachte die Zeit mit, in lockerster Atmosphäre zwei Stunden lang über Computergames im allgemeinen und Trilobyte im Besonderen zu plauschen, bevor er (natürlich wieder) samt Katze und Laserdisk mit vielen



▲ *Chef bei Trilobyte: Graeme Devine*



▲ *Der Regisseur von "The XIth Hour", David Wheeler*







▲ *Morphing zum Gruseln*

Entschuldigungen abrauschte, um zu Partner Rob Landeros zu fahren, der gerade Geburtstag feierte. Vom kreativen Team fehlten somit eigentlich nur noch Kellyn Beeck (früher Cineplay, verantwortlich für Free D.C.) und Musik-Hexer George Sanger alias "The Fat Man", der außer für seine Vorliebe betreffs augenfetzender Klamotten auch noch für schicke Soundtracks wie z.B. Wing Commander bekannt ist.

Überhaupt besitzen eigentlich alle kreativen Mitarbeiter von Trilobyte einen recht beeindruckenden computermäßigen Hintergrund. Graeme ist gebürtiger Schotte, begann seine Karriere mit einem Atari (die Umsetzung von Pole Position für dieses System geht auf sein Konto), wurde aus der Schule geworfen, weil er sich eine Woche 'freigenommen' hatte, um das Game fertig zu programmieren, und landete schließlich bei Virgin Games. Zusammen mit Rob, der sich auf einem Amiga die künstlerischen Brötchen verdiente (Grafiken für Defender of the Crown, Rocket Ranger, Spirit of Excalibur) und ab 1988 Art Director bei Virgin Games war, gründete er 1991 Trilobyte – weil bei Virgin damals noch niemand an die Zukunft des Mediums CD glauben wollte, wie Graeme breit grinsend erzählte. Ab 1995 wollen sich die beiden übrigens komplett von Virgin abnabeln und die neuen Games wie **DNA** oder **Dog Eat Dog** (Arbeitstitel) als eigenständiges Label auf den Markt bringen. Auch ein Spieluniversum über einen Kabelkanal ist geplant.

Eigene Tools

Hauptthema war natürlich bei allen Trilobytern das neueste Produkt, das Puzzlegame The XIth Hour. Der Schauplatz, eine düstere viktorianische Villa, ist derselbe wie im siebten Gast. Nur ist die in den letzten siebzig Jahren ziemlich verfallen und vergammelt, wie die Staub- und Schimmeltexturen auf den gerenderten Zimmerwänden toll zum





▲ *Die Aufnahmen für das Spiel sehen den Arbeiten in Hollywood nicht unähnlich*

Vorschein bringen. Auf der Suche nach Eurer verschwundenen Reporterkollegin streift Ihr dabei durch die 22 Räume des Hauses, das jetzt mit verfeinerten Gruseleffekten und noch haarsträubenderen Soundeffekten aufwartet. James versprach, daß die 47 Puzzles (mehr als doppelt so viele wie im ersten Teil) diesmal logischer ausfallen und der Spielablauf freier sein wird. Vor allem könnt Ihr jetzt alle Räume sofort betreten, um dort Euer Gehirn auf Hochtouren zu bringen, Gegenstände einzusammeln und herauszubekommen, was der seltsame Hund mit der ganzen Geschichte zu tun hat, warum er Menschen zerfleischt und warum nicht einmal die Opfer zugeben, daß es ihn überhaupt gibt...



▲ *The long way home?*

Nicht nur storymäßig hat sich einiges getan. Graeme (Lieblingsspiele: Theme Park, Myst und *Wumm*), der nicht nur Firmengründer, sondern auch begnadeter Programmierer ist, hat ein Tool entwickelt, mit dem Full-Motion-Video und vielschichtiger Sound ohne Qualitätsverluste in Computergrafiken eingebunden werden können, und das dazu photorealistische 3D-Render-Grafiken und Animationen mit vielen Texturen erstellt. **GROOVIE** heißt das Teil, das außer ungeheuren Kompressionsfähigkeiten auch noch eine weitere sehr praktische Einsatzmöglichkeit hat: Mit ihm kann die Grundversion eines Spiels problemlos auf andere CD-Systeme übertragen werden. Infolgedessen wird die elfte Stunde zu Weihnachten zeitgleich für PC-CD-ROM, MAC-CD, 3DO und Sony PS-X erscheinen (falls diese Maschine bis dahin bereits in vernünftigen Stückzahlen auf dem Markt ist). Die Arbeit, die der Regisseur und Hollywood-Veteran David Wheeler sich bei den Filmarbeiten gemacht hat, ist vor allem für High-End-Rechner gedacht, jedoch kann sich der Kauf des Games durchaus auch für langsamere Rechner lohnen, denn wenn Ihr das Game gelöst habt, dürft Ihr Euch die Videosequenzen, die sich diesmal sehr viel harmonischer in den Spielablauf einpassen sollen, als Einheit in einem 65-Minuten-Video genießen. Macht Euch aber auf etliche Schockszenen gefaßt, der Horror ist diesmal sehr viel greifbarer und brutaler als beim ersten Teil.



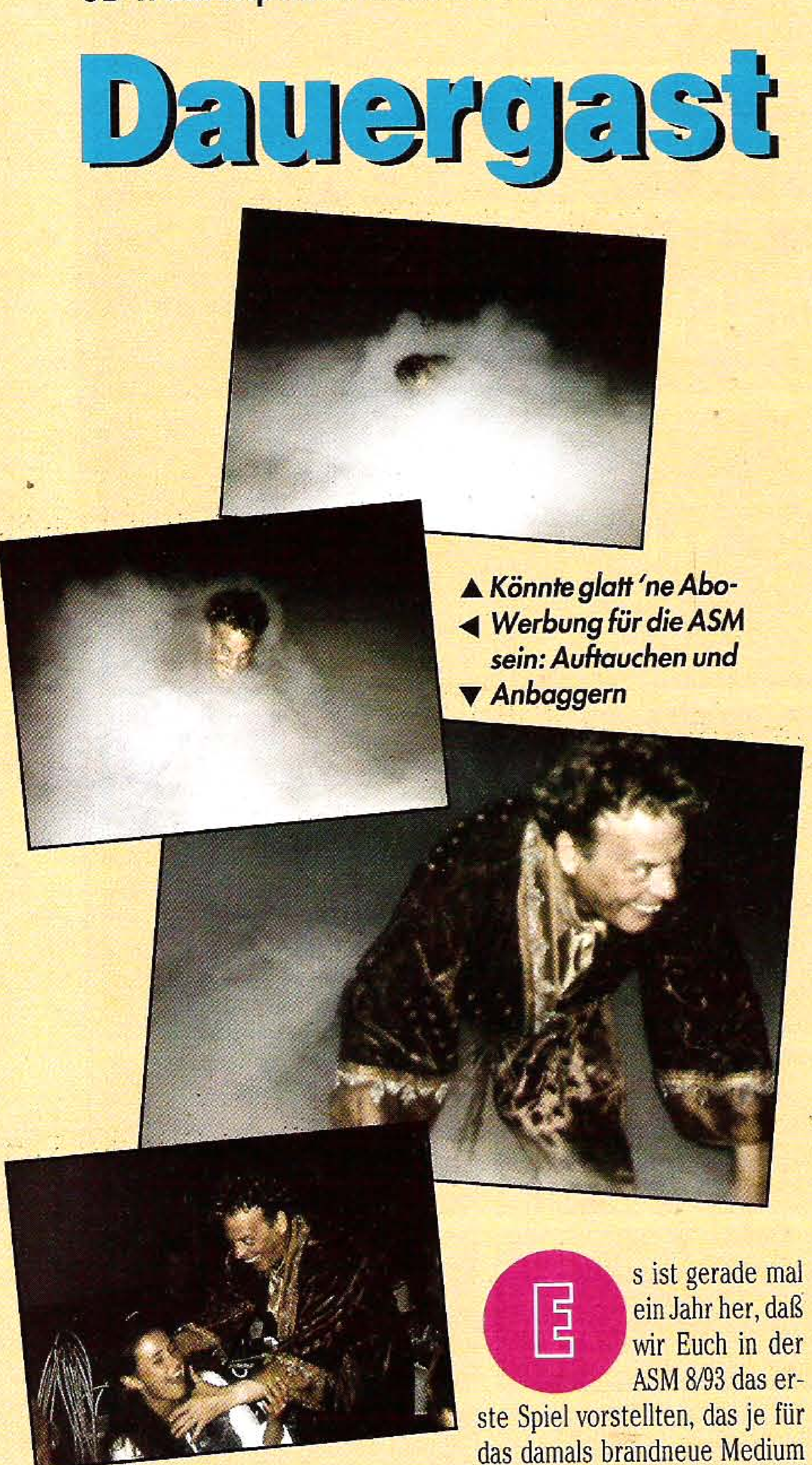


▲ *Viele Aufnahmen werden im Bluebox-Verfahren aufgenommen*

Trilobyte ist auf jeden Fall ein Label, das man im Auge behalten sollte – soviel war nach diesem Besuch klar.

Keine Feier ohne Meier – den doofen Spruch kennt ja wohl jeder. Und was bei langweiligen Partygästen zur Pein wird, bringt bei interessanten Gästen um so mehr Spaß. Virgin Entertainments Superhit THE 7TH GUEST ist so ein Dauerbrenner, der inzwischen auf unendlich vielen CD-ROMs anzutreffen ist und immer neue Freunde findet – seit neuestem auch auf dem CD-i. Ein Trip nach München war der Beweis.

Dauergast



▲ *Könnte glatt 'ne Abo-* ◀ *Werbung für die ASM sein: Auftauchen und* ▼ *Anbaggern*

Es ist gerade mal ein Jahr her, daß wir Euch in der ASM 8/93 das erste Spiel vorstellten, das je für das damals brandneue Medium CD-ROM geschrieben wurde. Fälschlicherweise zunächst als Adventure eingestuft – etwas anderes wurde von Virgin ganz einfach nicht erwartet – sorgte das beinharte Puzzlegame für glänzende Augen angesichts der (damals) irren Grafik, für klingelnde Ohren (der Sound ist auch heute noch absolute Spitzenklasse) und vulkanöse Wutausbrüche (die Puzzles haben es verdammt in sich!).

Bis es sich herumgesprochen hatte, daß die mysteriöse Geschichte um den mörderischen Spielzeugmacher Henry Stauf und sein gespenstisches Spukhaus 'nur' als Dekoration für die 20 hirnverwickelnden Denkspiele dienen sollte, mußte das Game reichlich herbe Kritik einstecken. Von extrem tollem und extrem teurem Grafikdemo ohne Gameplay war da zum Beispiel die Rede. Zu Unrecht, wie sich wenig später herausstellen sollte. Aber egal, das alles konnte den Siegeszug des CD-Spiels nicht aufhalten: Inzwischen wurden mehr als 500.000 Exemplare verkauft – eine Zahl, von der die meisten Spielehersteller nur träumen können –, und ein Ende des Siegeszuges ist nicht abzusehen.

Zu Gast bei Philips

In Anbetracht der aufwendigen Technik (das Spiel kommt auf zwei CDs daher) war an eine Umsetzung für andere Systeme nicht zu denken – bis **Philips** aufmerksam wurde und sich die Rechte für die CD-i-Version sicherte. Einen solchen Dauerbrenner darf man einfach nicht anbrennen lassen, und so wurde jetzt stolz eine brandneue Ausgabe des siebten Gastes aus der Taufe gehoben, ein Jahr nach dessen Geburt.

Das große Ereignis fand stilecht in München auf dem Gelände der Bavaria-Filmstudios statt, komplett mit Spukvilla, Totenköpfen, viel Trockeneisnebel und irre kicherndem Mr. Stauf. Klar, daß Eure ASM mit dabei war und Game wie Party genauestens unter die Lupe nahm.

Im dezent verdunkelten gruseligen Plüsch-Wohnzimmer der Villa ging unter brütender Hitze zunächst einmal das große Rätselraten los: Wo sind die Stühle? Hüfttief in wabernden Nebelschwaden watend, war der erste Stolperstein ein (ziemlich unsichtbares) Krokodil, der zweite ein paar Schuhe Größe 46 (hallo Thorsten, oder war es doch Hucky, oder vielleicht der faszinierende Unbekannte mit den Glubschaugen?) und schließlich drei Treppenstufen, die die Besucher mit der Nase auf die elegant geschwungenen und viel zu wenigen Sitzmöbel stießen.

Einen echten ASM-Redakteur kann das jedoch alles nicht erschüttern, denn der bzw. die hat in der Zwischenzeit nach sieben Stunden Anreise bereits einen wegen Waldbrand tierisch verspäteten ICE, einen platten Reifen und eine Odyssee übers Filmgelände hinter sich (Mei, do derfen's abba net durch, do wird grad a neicher Film draht...). Für Atmosphäre und beste Laune war also reichlich gesorgt.

Eines muß man den Jungs von Philips echt lassen: Sie scheinen tatsächlich alle Schwachpunkte ausgemerzt zu haben, die **The 7th Guest** geplagt haben. Der erste Hammer war, daß alle Texte deutsch übersetzt wurden. Dazu muß man wissen, daß das Spiel fast nur gesprochene Dialoge enthält – von wenigen Menüs einmal abgesehen – und daß des Englischen unkundige Spieler deshalb bei der Urversion ganz schön im Regen standen. Die Texte der deutschen Version wurden von professionellen Schauspielern gestaltet und stehen der englischen in puncto Atmosphäre in nichts nach. Auch die Worträtsel wurden übersetzt, wofür man nur dreimal laut und deutlich danke sagen kann.

Ruckeln? Was ist das?

Phantastisch war aber vor allem, was da über den Großbildschirm (hey, it's a Sony!) flimmerte. Zwar könnt Ihr Euch auch in der CD-i-Version nicht frei in den Räumen bewegen, dafür aber das sauberste Scrolling bewundern, das es je auf einem CD-basierenden Prog gegeben hat. Hier zeigt das System echt, was in ihm steckt. Im direkten Vergleich mit der PC-CD-ROM-Version kann man da nur noch mit den Ohren, äh, Augen wackeln.



▲ *Destruktive Zitronentorte: "Mit jedem Stück kommt man dem Grabe näher..."*



▲ *Action pur: Wer konnte, durfte den "Siebten Gast" bis Mitternacht spielen*

Während der anschließenden Party, auf der eine irre süße Nachbildung der knatschgrünen Zuckergußtorte aus dem Spiel serviert wurde (samt grinsenden Marzipan-Schädeln und Grabsteinen aus Schokolade), waren alle Monitore dicht umlagert, auf denen The 7th Guest zu sehen und zu spielen war. Und wenn die Ausdauer, mit der bis tief in die Nacht gefachsimpelt und gepuzzelt wurde, ein Indikator für die Attraktion des Spiels ist, dann hat die Firma Philips am heißesten Tag des Jahres auch ihr heißestes Game des Jahres vorgestellt – und einen neuen Dauergast fürs CD-i.



Bitte die ABO-Karte am Heftende benutzen!
ASM
Jahresabo
79,20 DM
100% PREISWERT
100% SCHNELL
100% KOMPLETT
ABO
Wenn Du ASM abonnierst, sparst Du einen Batzen Geld!
Wenn Du ASM abonnierst, bist Du up to date – schneller als Deine Freunde.
Wenn Du ASM abonnierst, verpaßt Du mit Sicherheit keine einzige Ausgabe und erhältst somit ein lückenloses Nachschlagewerk.

Der 3. Versuch

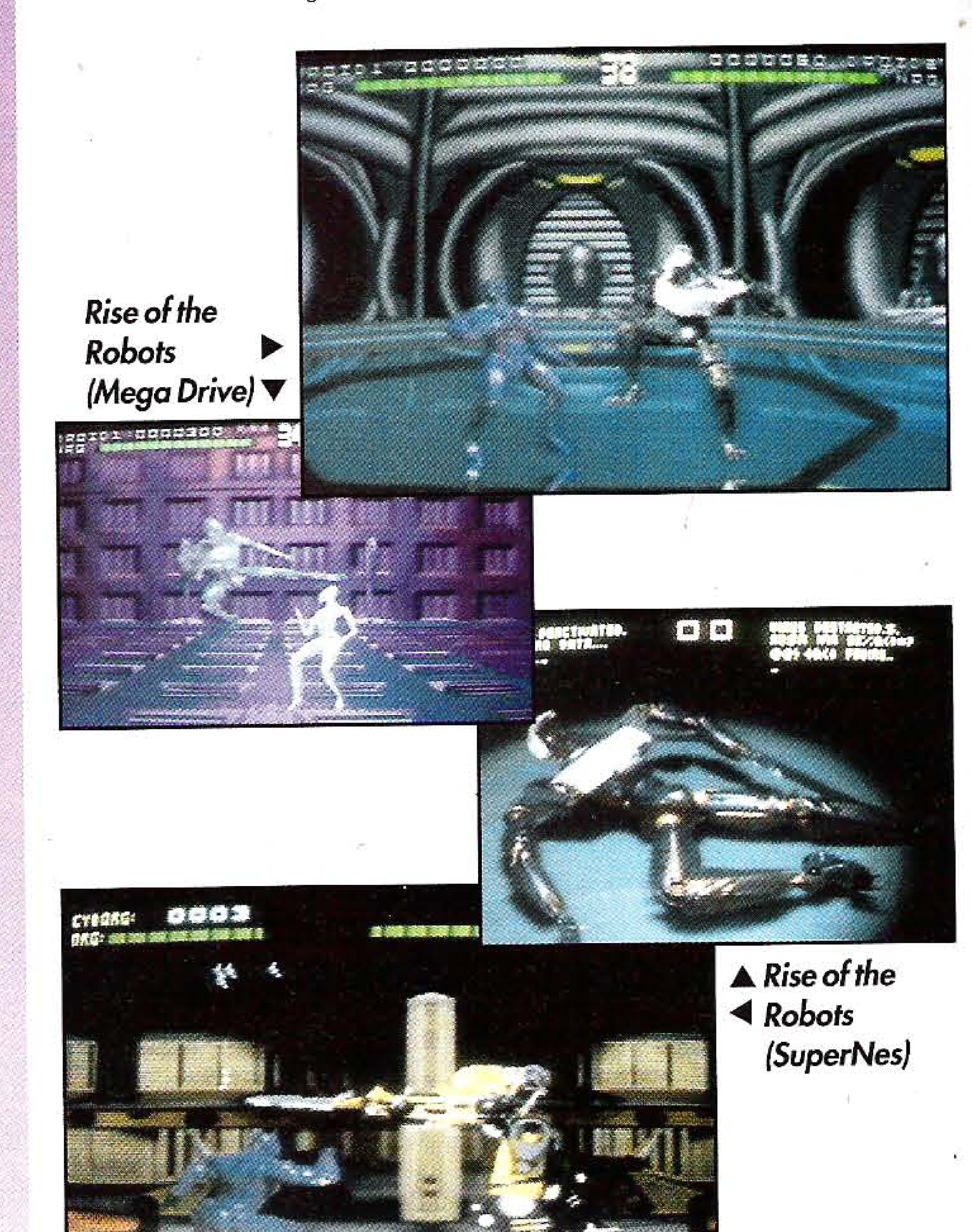
Dies ist mein dritter Versuch, ein Replay-Vorwort zu schreiben. Nicht, daß ich die beiden Vorgänger in den Wind geschossen hätte, im Gegenteil. Sie handelten von eben jenem Wind, der hier im Büro fehlt. Sie handelten von hohen Ozonwerten, ausverkauften Ventilatoren, Jürgens Vorschlag, mich an eine Wand zu stellen und dagegen zu pusten, um mir so eine "Brise" zuzuführen – doch irgend jemand von der Baustelle gegenüber war dagegen. In beiden Fällen schienen die Arbeiter nämlich an eine Stromleitung gekommen zu sein, die den nötigen Lebenssaft für meinen Pee-Zeh liefert. War dies ein Zaun mit dem Winkpfahl, daß Euch das eigentlich geplante Thema gar nicht interessieren könnte? Wußte man da drüben, daß ein kleiner Redakteur im Schweiße seiner Achseln über einem höchst anspruchsvollen Text brütet? Oder war es einfach eine neue Form der Beschäftigungstherapie? Das eigentliche Phänomen ist aber, daß Stefan drüben fröhlich weitertippte, als sei nichts geschehen. Aber ich tröste mich mit dem Gedanken, daß es ja schlimmer hätte kommen können, z.B. mitten in einem Spiel oder so. Eines ist mir jetzt jedenfalls klar: Ohne Strom geht heutzutage nichts mehr, nicht einmal dieses Replay-Vorwort. Es würde mich auch nicht wundern, wenn nachher die Batterie meines GSI leer wäre. Mit einem Gruß an alle Opel-Fahrer verbleibe ich Euer Klaus

Replay-News

Seit rund einem Jahr kündigen wir **Rise of the Robots** für den PC an. Das fertige Spiel ließ bisher auf sich warten, aber **Mirage** versprach: Bei der ECTS in London werden wir es endlich spielen können, Release Date sei im November. So weit, so gut, doch mit der PC-Version werden auch gleich die Umsetzungen für Mega Drive und SuperNes erscheinen – und die gehören nun einmal in die Replay-Rubrik. Die Bilder sollen Euch Appetit machen. Mir bleibt nur die Hoffnung, daß ROTR nicht erst im November 1995 erscheint...

Im nächsten Heft dürften Amiga-Fans (hoffentlich) auf ihre Kosten kommen: **Zeppelin** (Ikarion) und **Rüsselsheim** (Impressions) sind für die Freundin umgesetzt worden.

Last but not Greger sei noch gesagt, daß **Turrican II – PC** noch immer nicht in unseren gierigen Händen ist. Mal sehen, ob **Rainbow Arts** ein Herz für arme Tester hat und uns (und natürlich Euch) beim nächsten Mal eine große Freude macht, denn allem Anschein nach wird dieses Teil zu einem der besten PC-Actiongames des Jahres. Abtrinken und Tee warten.



Rise of the Robots (Mega Drive) ▶▼

▲◀ *Rise of the Robots (SuperNes)*

Pirates Gold (Mac)

119,95 DM, Test in: ASM 9/93 (PC), Hersteller: **Microprose**, England, Muster von: **Die Cassette**.

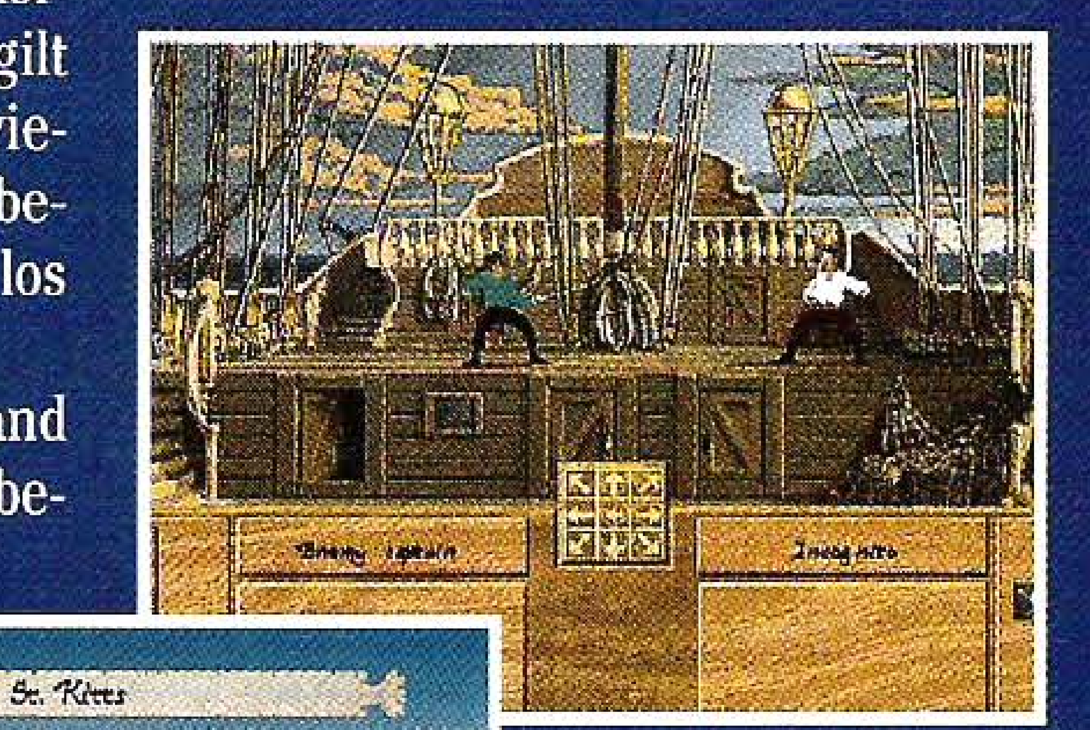
Für alle Möchtegern-Piraten hat Microprose inzwischen den Strategieknüller Pirates! Gold auch auf den Mac umgesetzt. Also los, Segel gesetzt, Säbel gewetzt und in See gestochen.

Ziel des Spiels ist es, aus bescheidenen Verhältnissen kommend, Glück und Reichtum in der Karibik zu suchen und zu finden. Eure Kaperfahrten macht Ihr in der Zeit zwischen dem 16. und 17. Jahrhundert n. Chr.

Nachdem Ihr Euch entschieden habt, eine neue Karriere als Freibeuter zu starten, könnt Ihr eine von vier historischen Epochen auswählen, in denen Ihr um Ruhm, Rum, Ehre und Gold kämpfen wollt.

Als nächstes müßt Ihr Eure eigene Spielfigur kreieren, indem ihr Euch einen Namen, eine von vier Nationalitäten und besondere Fähigkeiten gebt. Dann gilt es noch den Schwierigkeitsgrad zu bestimmen und los geht's.

Jeder Spielstand ist speicherbar, bereits errungene Erfolge gehen also nicht verloren.



▲ *En garde!*

◀ *Von hier startet Ihr Eure Expedition*



▲ *Eine Seeschlacht, die ist lustig...*

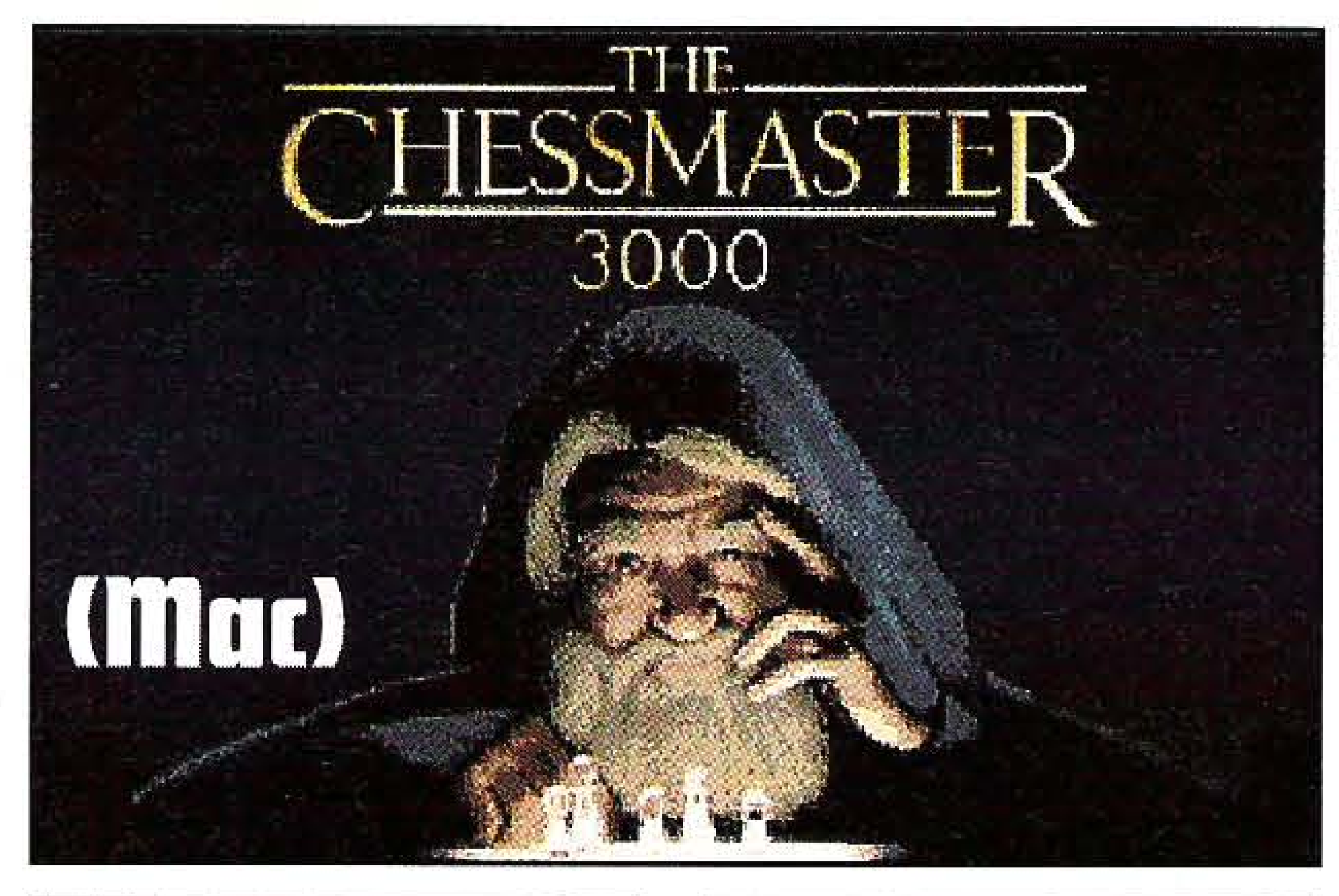
Eine zweite Spielart ist auch noch möglich: Es gilt, eine berühmte Expedition nach großen Vorbildern wie Sir Francis Drake anzuführen.

Pirates! Gold wird auf 6 Disketten geliefert, benötigt 4 MB RAM und 14,5 MB Speicherplatz auf der Festplatte. Das deutsche Handbuch ist sehr ausführlich und enthält am Ende ein Kapitel mit tatsächlichen geschichtlichen Ereignissen. Grafik und Sound sind gut gelungen, rundherum ein Spiel, das allen Mac-Piraten zu empfehlen ist. ■

Dirk Anhof



109,95 DM, Test in ASM 3/92 (PC), Hersteller: **Mindscape**, Muster von: **Die Cassette**

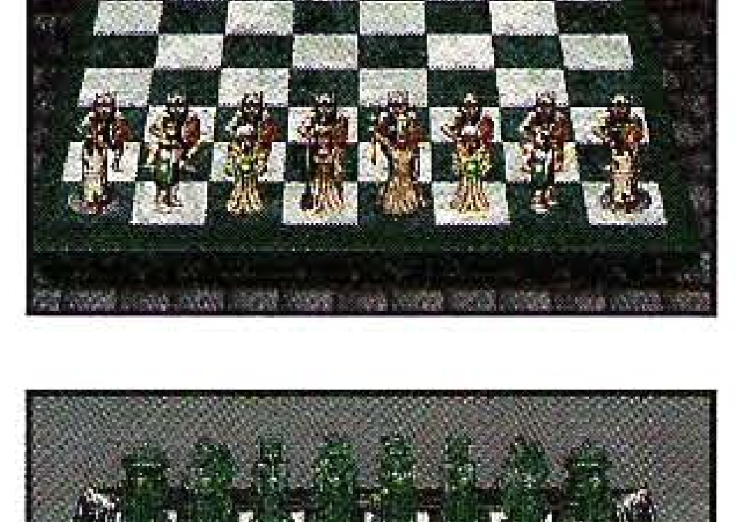


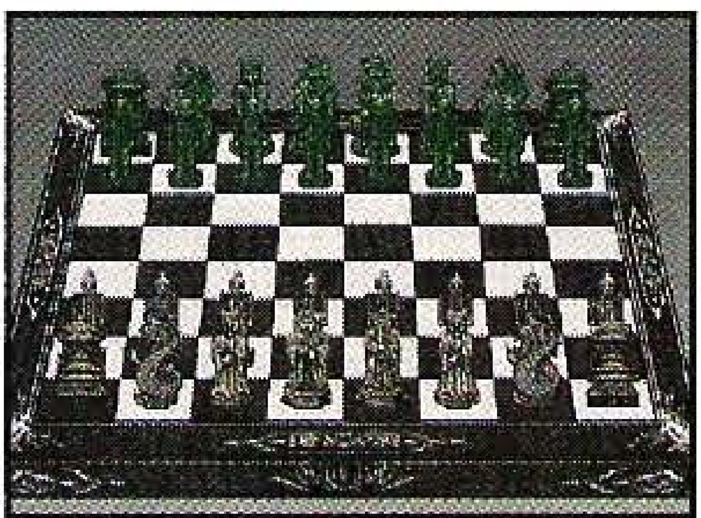
Ebenfalls für den Mac wurde das Schachprogramm Chessmaster 3000 von den Jungs von The Software Toolworks konvertiert.

Für alle Mac-Anwender, die auch Schachliebhaber sind, empfehlen wir **The Chessmaster 3000** von **Mindscape**. Dieses Schachprogramm bietet eine Vielzahl von Optionen, die es zu einem wahren Schmankerl machen. Für Anfänger ist eine hervorragende Lernoption vorhanden. Weiterhin kann man Blindschach spielen oder an einem Turnier teilnehmen. Es ist möglich, alle Spielzüge zu notieren, und die Bedenkzeit kann frei definiert werden. The Chessmaster 3000 bietet mehr als 150 klassische Spiele von den berühmtesten Schachspielern wie Karpov oder Kasparov, um nur zwei zu nennen. Grafisch hat CM 3000 auch einiges zu bieten: Man kann zwischen einem Schwarzweiß- und einem 256-Farben-Modus wählen. Es steht natürlich außer Frage, daß das Spielfeld in einer 2D- oder 3D-Darstellung präsentiert wird. Es besteht die Möglichkeit, sich zwischen dem Standard-Brett oder drei anderen Layouts zu entscheiden. Der Sound ist der einzige Wermutstropfen des Programms, es gibt schlichtweg keinen. Da hätte man, wie bei der PC-Version, zumindest einen Jingle nach jedem Zug programmieren können.

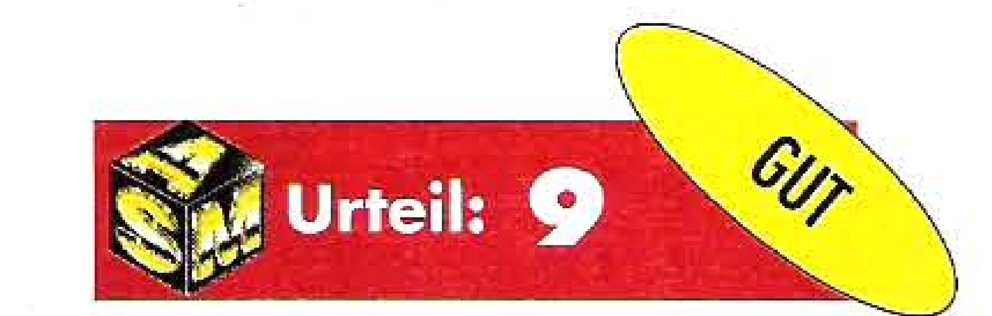
The Chessmaster 3000 läuft auf allen Mac II, LC, Performa, Centris und Quadra mit System 7.0 oder höher. Es benötigt etwas mehr als 3 MB Festplattenspeicher und 2 MB RAM. Besitzer eines Mac Plus, Classic oder Powerbook 100 können dieses Progamm leider nicht nutzen. ■

Dirk Anhof



▲ *Vier verschiedene Schachbretter stehen in der 3D-Darstellung zur Auswahl*



Fields of Glory

(A1200)

ca. 90 DM, Test in: ASM 10/93 (PC), Hersteller: **Microprose**, England, Muster von: **Microprose Deutschland**.

Na ? Auch nicht im Geschichtsunterricht aufgepaßt? Dann wird's aber Zeit. Nehmen wir zum Beispiel Napoleon... nein, nicht den Hochprozentigen!!!

Nun macht "Old Nappy" auch den A1200 unsicher. In **Fields of Glory** kämpft Ihr die ruhmreichen Schlachten berühmter Feldherren nach, darunter besagter Napoleon "Nappy" Bonaparte. Microproses Strategiespiel für kleinwüchsige Angriffstaktiker macht auf dem A1200 eine ganz gute Figur.

Das Spiel steht der PC-Version grafisch in nichts nach und kommt auch von der Geschwindigkeit her gut weg. Wie bei der PC-Version



▲ *Tourismus auf Nappy-Art...*

fängt man irgendwann zwischen Waterloo und Elba an und muß durch taktisch kluge und richtige Züge seine Armeen so positionieren, daß sie die gegnerischen Armeen schlagen können. Der Computer übernimmt den Gegenpart und macht einem das Leben schwer.

Das Spiel ist für die Harddisk gedacht und wird mittels Maus gesteuert. Zu bemängeln gibt es nichts, außer dem Thema. Aber dazu sage ich nichts mehr.



Out to lunch

(A1200)

ca. 70 DM, Test in: ASM 11/93 (SNES), Hersteller: **Mindscape**, England, Muster von: **Hersteller.**

Sie konnten es nicht lassen. Pierre le Chef, der Chefkoch vom Dienst, darf nach etwas längerer Zeit jetzt auch das Gemüse auf dem A1200 jagen.

Nachdem sich Klaus mit der Super-NES-Version herumgeschlagen hat (das heißt "Out to..." und nicht "Out for...", du Nase!), darf ich mich nun mit der Amiga-Version vergnügen. Zuerst zum Technischen: Es ist bunt, es ist hübsch gezeichnet, es sieht auf den ersten Blick



▲ *Geh doch nach McDongles, Pierre!*

wie ein Knüller aus. Aber ach... – die Super-NES-Version läßt grüßen: Der Spielwitz wurde anscheinend in England auf dem Bahnhof vergessen – und da liegt er nun und weiß nicht, warum er da liegt.

Man muß also zuerst das Netz und das "F" finden, dann hetzt man hinter den Zutaten her. Das macht man in Level 1, das macht man in Level 2, das macht man in Level 3, das macht man... in Level 127, falls es das gäbe und ich so masochistisch veranlagt wäre, um bis dahin vorzustoßen. Aber nee, is' nich'.

Hätte Mindscape ein bißchen mehr Action eingefügt, wäre das Teil ein "Tip des Monats" geworden, so wird's nur ein "Eigentor des Monats".





(A1200)

79,95 DM, Test in: ASM 9/94 (Amiga), Hersteller: **Core Design**, England, Muster von: **Bomico.**

Heimdall, der Wikingergott mit den Hörnern auf dem Helm und dem Schwert im Gürtel, darf in einer Extra-Version auf dem A1200 Loki und seine wilden hakratischen Krieger jagen.

Wie schon bei der "normalen" Version geht es auch hier kräftig zur Sache. Die A1200-Version besitzt im Gegensatz zur normalen Amiga-Version wieder mal mehr Farben, die 256-Farben-Palette macht sich hier doch bezahlt. Außerdem wurde das Spiel an die neueren Prozessoren ange-



▲ *Tjä, wie domohls in Heithabu, nöch?*

paßt. Heimdall 2 für den A1200 hat allerdings wieder den gleichen Fehler wie seine "Norm-Version": Die Festplatten-Installation hakt. Man benötigt ein paar Minuten und etwas Kenntnis des Amiga-OS, um das entstehende Chaos zu entwirren. Von der Diskette zu spielen, empfiehlt sich allerdings nicht unbedingt, da man sonst acht Stück wechseln darf. So etwas muß ja nicht unbedingt sein. Ansonsten gibt es an der A1200-Version nichts auszusetzen: farbenfrohe und detailreiche Grafik, ein gut gelungener Sound, gutes Gameplay in einem mit Action durchsetztem Rollenspiel-Adventure.



20000

CD-ROM-POOL®

ist ein Markenzeichen der 1st COMPUSYS GmbH

Mehr als 2300 CD's ab DM 9,- im Angebot!

Soun… ultimedia Exp… ouble · Lusty … Sweet Cheeks … Image Library · …brary · CD-MORPH … Programs · Top 101 …areware · 49er Windows Games · Pegasus, neueste

CD-ROM Hardware knallhart kalkuliert

Vers. · Night Owl, neues… Vers. · Rebel Assault · In… 2, Goblins 2 · The 7 … Toolkit für Linux · … Atari · NEBULA… NeXTSTEP/Intel · … Frenzy · C Users' G… Bertelsmann Univers… xikon · Falk Stadtpla… Winware Vol. 5 · Space… Astronomy · Hobbes OS/…

Allgemein… Bibliothek… informatio… Postverzei… Spiel un… Sozialwissenschaften und Psychologie · Software für Erwachsene · Recht und Steuern · Pharmazie · Naturwissenschaft… …hnik · Musik, …ratur · …nts …nd …lt. … …nd

Wir entwickeln Ihre Fotos auf Foto-CD

8 CD-ROMs – sämtliche Preise und mehr als 5 GIGA-byte Software in unserer MAILBOX Bremen 04203 / 79386 9600-14400 BPS N/8/1 – ONLINE!! – 24 Stunden

28844 Sudweyhe
Sudweyher Straße 121
Telefon 04 203 / 79 801
Fax 04 203 / 79 802
Bestell-Annahme von 9-18 Uhr

Software-Versand ab DM 80,- Bestellwert kostenfrei.
Versand nur per Nachnahme.
Alle Angebote freibleibend.
Bitte Katalogdiskette anfordern!

30000

SOFTWARE + ZUBEHÖR

Atari ST · MAC · PC · C-64/128 · SEGA · CD-ROM · AMIGA · CD 32 · NINTENDO · uvm. ...

Fordern Sie kostenlos und unverbindlich unsere **GRATIS-INFOS** an. Bitte unbedingt Ihr System angeben !

Versandzentrale:
DATA HOUSE
Inh. Kai-Uwe Dittrich
Husumer Straße 13
34246 Vellmar

NEU! NEU! NEU!
Ladengeschäft und Commodore-Service
Am Anger an der B84
99947 Kirchheilingen

Telefon: 0561 - 825110 Fax: 827055



*** JETZT IN HANNOVER ***
DER LADEN FÜR COMPUTERSPIELE IM IHME-ZENTRUM

* PC * CD-ROM * AMIGA * SNES * SEGA MD * HARDWARE *

*** ACHTUNG HÄNDLER ***
FORDERN SIE NOCH HEUTE UNSERE AKTUELLE HÄNDLERPREISLISTE AN. (GEWERBENACHWEIS)

* PC * CD-ROM * AMIGA * SNES * SEGA MD * HARDWARE *

* IHMEPLATZ 5 * 30449 Hannover *
TEL./FAX. 0511 / 443234

Neuer Katalog!

(84 Seiten)

Brettspiele, Rollenspiele, Bücher, Strategiespiele, Magazine, Zinnminiaturen, Farben, Pinsel, SF-Bausätze, Software, Hardware u.v.m.

© 1993 TSR Inc.

PLAYSOFT Teichweg 6, 35043 Marburg
Tel.: 06421-481972, 481316, Fax: 47526
Inh. Robert Elmshäuser – Neuer Katalog gegen 5,- DM in Briefmarken
TSR-Firmenzeichen sind eingetragene Warenzeichen der Firma TSR Inc.

40000



Großhandel für Computerspiele & CDROM

Bitte nur Händleranfragen !

News Software GmbH
Birkenstr. 42 - 40233 Düsseldorf
Tel.: 0211/676201 Fax: 0211/671544

SOFT-CORNER

Bocholder Straße 290 • 45356 Essen
Telefon 02 01/66 87 23 • Telefax 02 01/66 50 53

Preisliste für Amiga 1200/4000, Amiga CD 32 und PC CD-ROM anfordern!

		Amiga	PC/PC CD-ROM
Siegfried Antivirus Tool	DV	69,–	–/–
Siegfried Copy	DV	59,–	–/–
Pizza Connection	DV	85,–	89,–/—
FIFA International Soccer	DV	—	75,–/—
SSN-21 Seawolf	DV	—	85,–/85,–
Theme Park	DV	—	85,–/85,–

Artikel	Preis
Amiga 500 512 kb Speichererweiterung mit Uhr	45,–
Amiga 500 2 MB Speichererweiterung Uhr	195,–
Amiga Laufwerk extern	129,–
Amiga Kickstartumschaltplatine mit Rom 1.3 oder 2.0	89,–
Amiga 1200 CD-ROM-Laufwerk (CD 32 kompatibel)	499,–
Turbokarte 68020i für Amiga 500, Amiga 500+ mit 1 MB Autoconfig 32 Bit Fast-Ram	329,–

Amiga Festplatten, Turbo Karten und Ersatzteile: Preise auf Anfrage

Artikel	Preis
3,5" Disketten MF2DD, 30 Stck.	20,50
3,5" Disketten MF2HD, 30 Stck.	23,50
Konix Speed King	19,90
Maus für Amiga, Microschalter	25,–
Genius Maus für PC, 3 Tasten, Microschalter	25,–
Mausmatte nur	2,50
Maus-Joystick-Umschalter elektronisch	35,–

DV=Deutscher Version, DA=Deutsche Anleitung
Nachnahme + 8,–, ab 200,– frei, Preisänderungen vorbehalten.

80000

★ STONYSOFT ★

Public Domain/Freeware/Shareware

C-64/128	PC (MS-DOS)
Über 11000 Programme: **Anwender:** Textverarb., Verwaltung, Datenbanken, Grafiksoft, zahlr. Utilities... **Spiele:** Action-/Arcade, (Grafik-) Adventures, Strategiespiele, Simulationen... **Lernprogramme** aller Art **GEOS- u. 128er-Software!**	Erlesene Auswahl der ca. **8000 besten Titel aus allen Anwendungsbereichen.** Drucker/DTP/Grafik/CAD/Verw./Büro/Branchen/DFÜ/Hobby/Lern/Utilities aller Art.... → besonders gepflegte Auswahl an SPIELEN!
Nur 1,30 bis 1,65 pro voller Disknummer!	**Nur 2,– bis 2,50 pro 360k-5,25"-Diskette!**
C-64/128-Gratiskatalog anfordern bei:	**Gedruckter (!) PC-Gratiskatalog bei:**

Wir sind ein zuverlässiger Partner in Sachen Software **Testen Sie uns!**

STONYSOFT



Stonysoft
Inh.: Gunther Steinle
Beethovenstr. 1
87727 Babenhausen
Tel.: (0 83 33) 12 75
7:30-20:00 Uhr
Fax: (0 83 33) 70 44

TOPSOFT

IHR SOFTWARE PARTNER

für folgende Rechner u. Videosysteme:
PC - AMIGA - C64/128 - Atari ST - Schneider CPC - Gameboy - Sega Mega Drive - Game Gear - CD 32 - Sega Master System II - Atari Lynx - MAC - CD ROM Mega CD - Super NES - MAC CD.

KOMPLETTLÖSUNGEN IN DEUTSCH

SUPER SHAREWARE und PUBLIC DOMAIN für PC - AMIGA - C64/C128

GRATISLISTE SOFORT ANFORDERN
Computertyp unbedingt angeben!!!
Firma TOPSOFT
Postfach 4, 82336 Feldafing
Telefon 08157-3428 - Telefax 08157-4408

Auf VHS Videokassette:
Jurassic Park Der Kinoerfolg 1993 48,95 DM
Walt Disney's **Aladdin** 48,95 DM

Nachfüllset für HP DeskJet 95,-- DM
für Patrone 51626A (Station und 3 Refills)

Kopierpapier 6,95 DM
Alle genannten Preise zzgl. Versandkosten

Dies ist nur eine kleine Auswahl unserer umfassenden Produktpalette.
Wir bieten Ihnen:
- Software (auch Low-Price Software für Amiga und PC)
- Videos
- Musik
- Büromittel
- MANGA - Filme

Fordern Sie unser Angebot mit Angabe der gewünschten Systeme oder Sparten kostenlos und unverbindlich an!

Händleranfragen erwünscht

Einige Artikel dieses Angebots waren bei Drucklegung noch nicht verfügbar.

HOTLINE: MO-FR. 19.30 -21.00 UHR



zHO VERSAND GBR
Groß- und Einzelhandel
Rotkreuzstr. 5 * 85354 Freising
Telefon: (08161) 8 81 32
Telefax (08161) 6 75 61

MARKTPLATZ

Kleinanzeigen

BIETE SOFTWARE

AMIGA

AKTUELLE TOPGAMES!! Originale! Cannonfodder 30,–, Goal 30,–, A320 35,–, Silent Service 2 35,–, Gunship2000 35,–, Anstoss (AGA) 35,–, Lothar Matthäus 30,–, Uridium2 30,–, Der Cou 35,–, The Chaos Engine 30,–, Overdrive 30,–, Turrican-Paket 1, 2 und 3 50,–, Seek+Destroy (AGA) 30,–, Whales Voyage (AGA) 35,–, Frontier – Elite 2 40,–, Tel.: 069/652323

Amiga Originale (120 Games) zu erfragen bei Andy, Anstoss, Worldcup Editor, Sim City, Pang, Christoph Columbus usw. Tel. 07173/12162 Abends ab 18 Uhr

Amiga, ca. 50 Originalspiele! Originalverpackung, virenfrei, mit Anleitung, Top-Zustand! Kostnl. Liste bei: J. Graudenz, Blindschacht 16, 45968 Gladbeck, Tel.: 02043/34532 ab 18 Uhr, Supergünstig!

Erotik & Humor, Balsam für die Seele. Ich löse meine Erotik-Sammlung auf. Je Disk 2,50! Kennwort: Lachen ist Trumpf. Kein Schweinskram, M. Gake, Lepsiusstr. 80, 12163 Berlin

Amiga, ca. 50 Originalspiele! Originalverpackung, virenfrei, mit Anleitung, Top-Zustand! Kostnl. Liste bei: J. Graudenz, Blindschacht 16, 45968 Gladbeck, Tel.: 02043/34532 ab 18 Uhr, Supergünstig!

ST

Verkaufe für Atari ST: Black Gold 30,–; Dr. Doom's Revenge 20,–; Football Manager Worldcup 20,–; Bombfusion 10,–. Rudy Schmitz, Lübisrather Str. 60, 41469 Neuss

Verkaufe 3D-Construction Kit 1&2 für je 40 DM und Cadaver für 30 DM! Alles zusammen nur 100 DM!! Tel.: 07725/545 (Sebastian)

PC

Verkaufe PCSPi. St. 40,– 12 St. 300,–, Tel.: 069/307663 ab 18 h, fragt nach Michael Gild, das ganze Jahr

Star Trek Club Vellmar – alles für PC. Star Trek – Next Generation – DS9. Hunderte von Grafiken in vielen Formaten. Außerdem Sounds und Spiele. Katalog bei Marco Steinmetz, Triftstr. 24, 34246 Vellmar

RAPTOR/CD-ROM 50,–; NAM 35,–; DOOM 50,-; Flashback 35,–; Civilisation 35,–; Pushover 30,–; Pinball Dreams 40,–; Prince of Persia 2 40,–; evtl. Tausch o. kompl. 200,–. Tel. u. Fax: 05384/1760. Alles originalverp.

CD-ROM: verkaufe Mega Race 60 DM und Outpost für 90 DM. Beide zusammen für 130 DM. Telefon nach 16 Uhr: 0511/561753 (auch Fax).

Verkaufe für PC: Der Patrizier (60 DM) und OutRun (10 DM), zusammen 65 DM Tel.: 07457/1537 (Stephan)

PD/SW Katalogdiskette kostenlos Tel.: 02191/666263 Mo-Do ab 16 Uhr **G**

Verkaufe PC-Originalspiele: Sam & Max 50 DM, Der Patrizier 40 DM, Die Siedler 70 DM, Swotl 40 DM und Sim City 2000 60 DM. Anrufe ab 18 Uhr. Tel.: 08191/47761 (Dirk)

Verk. PC-Originale: TFX, Silverball, Subwar 2050, Police Quest 4, Die Siedler, alles in VHB, anrufen unter Tel.: 07822/7056 (Ralf) & Tausch

Das schwarze Auge 40 DM, Might + Magic IV 35, Ishar II 35 DM, Wizardry 7 35 DM, Elvira 10 DM; Michael, Tel.: 07425/7809 ab 13 Uhr

Verkaufe Original-PC-Spiele; Rollen- + Strategiespiele. Tel.: 07321/63824

Ältere u. neue PC-Spiele: GOB 3, Alone in the dark, XWing, The incredible Machine, Castles, FMP und andere. Suche Special Forces u. GOB 1. Auch Tausch. Christer Papenheim, Tel.: 06302/7896 nur nachmittags.

FIFASoccer, Lothar Matthäus, Anstoß, Formula one GP je 45,–; BMP 2.0, Atari N, X-Wing-Upgrade, Startrek je 30,–; Ch. Thomas, 99765 Heringen, Nr.98

Verk. PC-Originale: SAM'n MAX, Battle Isle 2 dt., Privateer + Speech je 60,– DM, Tornado dt. 50,– DM. Suche auch Rollenspiele. Tel.: 08503/1210 (Jan) ab 16 Uhr

ANDERE

Computer-Shop-Paetz in 13585 Berlin Tel./Fax 030/3756013, Schönwalder Str. 65, Spiele PC/Amiga **G**

Lernprogramme Rechen-, Geometrie-, Vokabel-, Grammatiktrainer (deutsch, engl., franz., span., ital., lat.) **ab 4,50 DM** Gratisinfo von: **I. Thurm, Postfach 1671, 73606 Schorndorf, Tel.: 07181/21709 G**

BIETE HARDWARE

AMIGA

Verkaufe A-500 mit 1 MB, TV-Modulator, Handbüchern + div. Software + Joystick Maus VB 400 DM Tel.: 06507/2771 (Andreas)

Verkaufe Amiga 500 + Zubehör Tel.: 02624/6435

Verkaufe Amiga 500 + Zubehör Tel.: 02624/6435

Verkaufe Amiga 500 + Zubehör Tel.: 02624/6435

Verkaufe Amiga 500 + Zubehör Tel.: 02624/6435

Verkaufe Amiga 500 + Zubehör Tel.: 02624/6435

Verkaufe Amiga 1200 + Zubehör Tel.: 02624/6435

Verkaufe Amiga 1200 + Zubehör Tel.: 02624/6435

Verkaufe Festplatte für Amiga Tel.: 02624/6435

Verkaufe Festplatte für Amiga Tel.: 02624/6435

Verkaufe Festplatte für Amiga Tel.: 02624/6435

Verkaufe Speichererweiterung für Amiga! Tel.: 02624/6435

Verkaufe Drucker 124 Citizen 350 DM Tel.: 02624/6435

Amiga 500 1 MB Monitor 1084S ca. 250 Disks, 120 Originale + viel Zubehör, NP ca. 10000, VB 3500,–, Tel.: 07173-12162, abends ab 18 Uhr für Andy

Verkaufe Monitor Commodore 1084S, neuwertig, nur 1 Woche gebraucht. Komplett mit Handbuch und Kabeln. VB 400 DM. Tel.: 02151/797217

Verkaufe A500 1 MB Monitor 1084S, 250 Disks, 120 Original-Games + viel Zubehör, Neupreis ca. 10000 DM, VB 3500,– 07173/12162 abends. Melde Dich bei Andy. Nur komplett abzugeben.

Amiga 500, 1 MB RAM;-Erw., Farbmon. 1084S, Blizzard Turbokarte: 4 MB RAM, 14 MHz, 512 KB-Shadow-RAM, SCSI-Harddisk 120 MB, 25 org. Spiele, 50 Disks, 2. LW, 07475-7142

Verkaufe Amiga 1000, 1 MB Speicher, Farbmonitor 1084, 2.Laufwerk, ca. 250 Disketten, Bücher, Spielanleitungen und viele neue Original-Spiele, Tel.: 02595/9310

PC

Verkaufe: SoundBlaster und Galaxykarte für PC incl. Software, Spiele (MAD-TV, Monkey-Island), Aktivlautsprecher und Kabel. Anrufen bei Dirk. Tel.: 08191/47761

IBM PSI2 286, 60 MB HD mitTastatur und Maus für nur 999,– abzugeben. Tel.: 02102/870457

Verk. 486DX-33, 8 MB RAM, 105 MB HDD, 2 FDD, SVGA-Karte + Monitor, DOS 6.2,SoundBlaster Pro, Zubehör, Spiele, VB 2000,– DM. Tel./Fax: 02202/42185

486DX-Board mit 8 MB RAM, ISA-Bus, 486DX40-CPU, SVGA-Karte 1 MB-DRAM, Kontroller on-Board (alles fast neu!) Lieferung sicher verpackt! Komplett 1100 DM. Tel.: 035265/56315

Verk. Highscreen Notebook386-SX 25, 4 MB RAM, 60HD, LCD-s/w-Display, mit viel orig. Softw., kaum gebraucht, NP 2148 DM VP 1650 DM, Tel.: 07148/1478

Verk. 486 DX 50, 215 MB Fpl. 3,5 + 5 1/4 Laufw. Tower, VGA-Karte, 4 MB-RAM, 14 Zoll Monitor, 256 K Cache, SoundBlaster, DOS 6.2, Joystick (Gravis), Computer-Schreibtisch, Ledersessel, viele orig. Software, Tastatur, Mouse, viele Computer-Zeitschriften. VB 2800,– DM. Tel.: 06196/71176

Verkaufe Minitower 386DX-40 + 4 MB RAM + Controller + ET4000 – 106 MB Festplatte + 14"-Monitor + Maus + SB-PRO 3.0, für 1800 DM VB, Tel.: 02133/70297

AUFRÜSTEN? Mainboard m. Intel 486 sX-25, RAM, 0Cache, 7 ISA-Plätze, AMI-BIOS f. DM 150 z. verk. VGA-Karte, 512 K DM50. Tel.: 07531/31015

Verkaufe PC-Komplett-System! Tel.: 02624/6435

Verkaufe Minitower 386DX-40 + 4 MB RAM + Controller + ET4000 – 106 MB Festplatte + 14"-Monitor + Maus + SB-PRO 3.0, für 1800 DM VB, Tel.: 02133/70297

Verk. 486 DX-50 4/210 MB, Sound-Blaster PRO, CD-ROM Dub. Speed, 1 MB VGA-Karte, 15"-VGA-Monitor, VB 2650 DM (NP 4500 DM), Matthias Speer, Tel.: 02151/756383 ab 16 Uhr

ST

Biete ST mit 10 Originalspielen, einer MOUSE, zwei Joysticks und SW-Monitor für schlappe 500 DM! Tel.: 07272/5303. Wer sofort schreibt bekommt 20 Leerdisketten gratis.

SUCHE HARDWARE

KONSOLE

Nur CH. Kaufe SEGA und SNES-Games. Auch ganze Sammlungen. Angebote an: T. Favetto, Aarwangenstr. 59, CH 4900 Langenthal. Tel.: 063/222886

VERSCHIEDENES

Science-fiction, Fantasy: Kostenlose Liste mit Taschenbüchern, Romanserien & Comics von H. Kling, Zillestr. 66, 10585 Berlin

Kämpfe um die Krone und werde König! Für genauere Infos einfach eine Postkarte an: Lukas Suchan, ImFeldle 19, 73730 Esslingen – Kennwort: Postspiel ASMAGOR

TOP-Nebenverdienst! Legaler Nebenverdienst für jeden von Zuhause aus! Unterl. gg. 2 DM Rückp. (in Briefm.): Oliver Jansen, Oststr. 98, 45891 Gelsenkirchen

Verkaufe ASM-Hefte, Nov.89 –Dez.89, Feb.90–Dez.90, Jan.91–Dez.91, komplett für 50 DM. Oliver Jansen, Oststr. 98, 45891 Gelsenkirchen

Superverdienst von Zuhause aus. Arbeitseinsatz 4 – 6 h/Woche, Verdienst DM 1-2000,–/Monat. Info gegen DM 5,– bei OBV-PV, Postfach 40, A-1165 Wien

Nie mehr Geldsorgen! Mit neuer Idee kann jeder nebenbei gutes Geld verdienen. Info gegen 5 DM RP von: M. Wiekhorst, Breslauer Str. 7, 25479 Ellerau

Biete Mixtapes von Top-CDs an!! Z.B. Marusha, Wetbam, Hooligan, S.Väth, Ilsa Gold Live, L. Garnier, Hard Sequencer, Dano...>Brunner, Franz, Prämerdorf 53/6, A-4780 Schärding

Verkaufe folgende Lösungshefte: Larry6, Sam&Max, PQ4, Gabriel Knight, Indy4, Eye of Beholder2 uva. Tel.: 0511/626079 – Daniel Plapper, Ferd.-Wallbrechtstr. 13, 30163 Hannover

Kaufe (verkaufe) Konsolen- + Modulsammlungen. Super NES / NES (Game Boy / Mega Drive / SEGA Master/ 66 / Jaguar / NEO GEO. Bei: 04521/71497 ab 18 Uhr (Andreas)

Nie mehr Geldsorgen! Mit neuer Idee kann jedernebenbei gutes Geld verdienen. Info gegen 5 DM RP von: M. Wiekhorst, Breslauer Str. 7, 25479 Ellerau

STELLENMARKT/ FREIE MITARBEIT

Hoher Heim-Nebenverdienst! 100–200 DM/Tag. Schreibtätigkeit vom Schreibtisch aus. Unterlagen gg. 1 DM Rückp. (in Briefm.): Serter-Versand, Mittelstr. 31, 40789 Monheim

Geld verdienen mit Ihrem PC? Kein Problem. Fordern Sie die kostenlose Info-Diskette an bei M. Lüdemann, Große Str. 21, 27389 Helvesiek. Es lohnt sich!

Hoher Nebenverdienst! Legal und für Jedermann von zuhause aus. Kostenlose Information bei: Markus Braasch, Steendammswisch 49, 22459 Hamburg

Geld verdienen mit Ihrem PC? Kein Problem. Fordern Sie die kostenlose Info-Diskette an bei M. Lüdemann, Große Str. 21, 27389 Helvesiek. Es lohnt sich!

Spielend Geld mit dem PC verdienen! Bodybuilding für ihr Portemonnaie! Gratisinfo bei K. Bree, Hessenstr. 3, 65719 Hofheim-Wallau

Top Sprite-Animator/Graphiker gesucht (PC) für kommerzielle Entertainment-Softwareentwicklung. DEFCOM-Software, Tirolerstr. 64, 45659 Recklinghausen **G**

KONTAKTE

Werdet Mitglied im Meininger PC-Fan-Club! Leistungen: mtl.Clubmag.+Disk, Sharewarepool, Soft/Hardwarehilfen... Infos: R. Pfeifer, Weingartental, 98617 Meiningen. Bitte 1 DM in Briefmarken beilegen!

Biete Mixtapes von TOP-DSs an!! Z.B. Marusha, Westbam, Hooligan, S. Väth, Ilsa Gold live, L. Garnier, Hard Sequencer, Dano... >Brunner, Franz, Prämerdorf 53/6, A-4780 Schärding

Star TrekClub Vellmar – alles für PC, Star Treck – Next Generation – DS9. Hunderte von Grafiken in vielen Formaten. Außerdem Sounds und Spiele. Katalog bei Marco Steinmetz, Triftstr. 24, 34246 Vellmar

CLUBS

Star Trek Club Vellmar –alles für PC. Star Trek – Next Generation – DS9. Hunderte von Grafiken in vielen Formaten. Außerdem Sounds und Spiele. Katalog bei Marco Steinmetz, Triftstr. 24, 34246 Vellmar

Amiga-Club der Sonderklasse! Bereits über 200 Mitglieder in der Schweiz, Österreich und Deutschland! Weitere Mitglieder und Geschäftspartner gesucht. Headlong, Postfach 293, CH 3360 Herzogenbuchsee

Inserentenverzeichnis

Ein Teil der Auflage enthält Beilagen der LBS-Münster.

HITLINE im Oktober

Die Ermittlung der deutschen Verkaufs-Charts wurde von Media Control vorgenommen und der ASM freundlicherweise zur Verfügung gestellt. Berechnungszeitraum dieser Hitlisten ist der Juli 1994.

MS-DOS

Platz	(Vormonat)	Name	Hersteller
1.	NEU	Die Siedler	Blue Byte
2.	(1)	Sim City 2000	Maxis
3.	(2)	Anstoß	Ascon
4.	(9)	Battle Isle II	Blue Byte
5.	(3)	T.F.X.	Ocean
6.	(5)	Ultima VIII: Pagan	Origin
7.	(13)	X-Wing	LucasArts
8.	(13)	U.F.O.	Microprose
9.	(4)	Sam & Max	LucasArts
10.	(8)	Indy Car Racing	Papyrus/Virgin

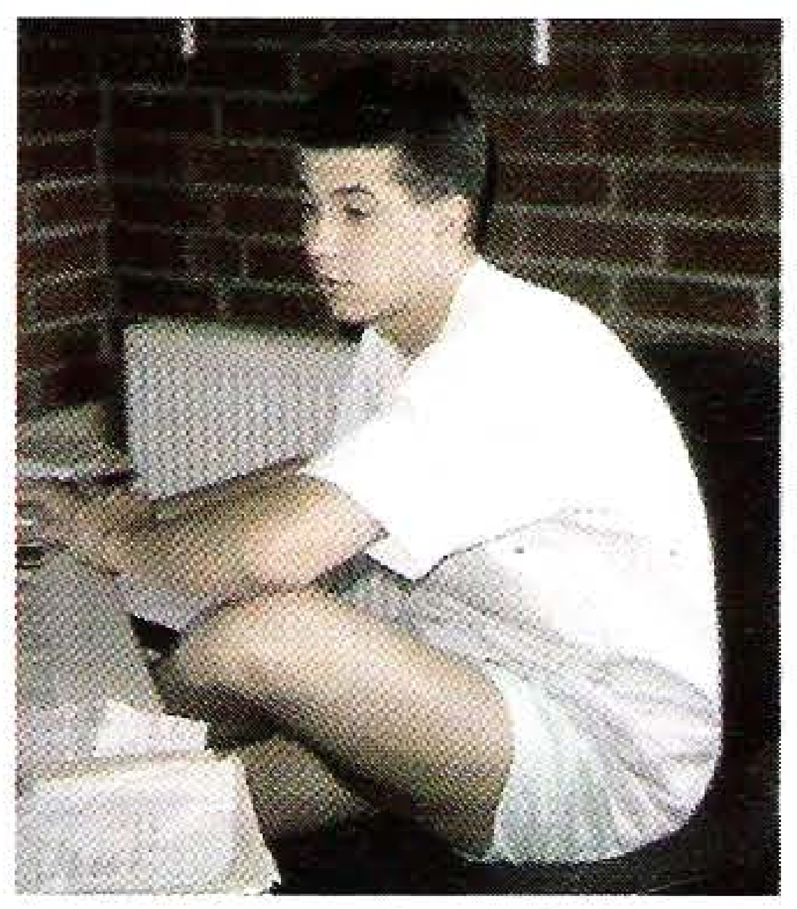
AMIGA

Platz	(Vormonat)	Name	Hersteller
1.	(2)	Anstoß	Ascon
2.	(1)	Die Siedler	Blue Byte
3.	(3)	Lothar Matthäus	Ocean
4.	(8)	Pizza Connection	Software 2000
5.	(14)	Der Clou	NEO
6.	(7)	Mr. Nutz	Ocean
7.	(11)	Cannon Fodder	Sensible Software
8.	(5)	Aufschwung Ost	Sunflowers
9.	(6)	Mortal Kombat	Virgin
10.	(12)	Elite II	Konami/Gametek

CD-ROM

Platz	(Vormonat)	Name	Hersteller
1.	(1)	Rebel Assault	LucasArts
2.	(2)	Battle Isle II	Blue Byte
3.	(5)	Ultima VIII: Pagan	Origin
4.	(4)	Day of the Tentacle	LucasArts
5.	(7)	Comanche	NovaLogic
6.	(6)	Strike Commander	Origin
7.	(3)	T.F.X.	Ocean
8.	NEU	Sam & Max	LucasArts
9.	(10)	Mega Race	Cryo/Mindscape
10.	NEU	Anstoß - World Cup Edition	Ascon

Die Leser-, Grafik- und Sound-Charts setzen sich aus Euren Zuschriften zusammen!



▲ *Mario ist zwar der Azubi und muß einiges lernen, aber daß ihn Hitline-Kate nun auch noch als Yoga-Anhänger fördern will (nicht sehr erfolgreich, wie man sieht), geht doch ein bißchen weit*



Wir bauen um! Wir basteln eine neue Hitline – mit Eurer Hilfe. Schreibt uns, was Ihr von uns erwartet. Vorschläge an: ASM, Kennwort: Hitline, Postfach 1870, 37258 Eschwege. Und denkt an Eure persönlichen Charts. Wie immer winkt ein Jahresabonnement der ASM. Euer Klaus!

Dies ist das Original! Allerdings behaupteten (neidische?) Kollegen, daß Yoga-Klaus in Wirklichkeit als Wetterfrosch auftreten wollte. Die Hitze muß ihm wohl doch sehr zugesetzt haben...

Das ASM-Jahresabo (ab 12/94) geht an: CHRISTOPH WAGNER, 12357 BERLIN. Herzlichen Glückwunsch!!!!!

LESER-CHARTS ▲ UP AND DOWN ▼ TOP 7

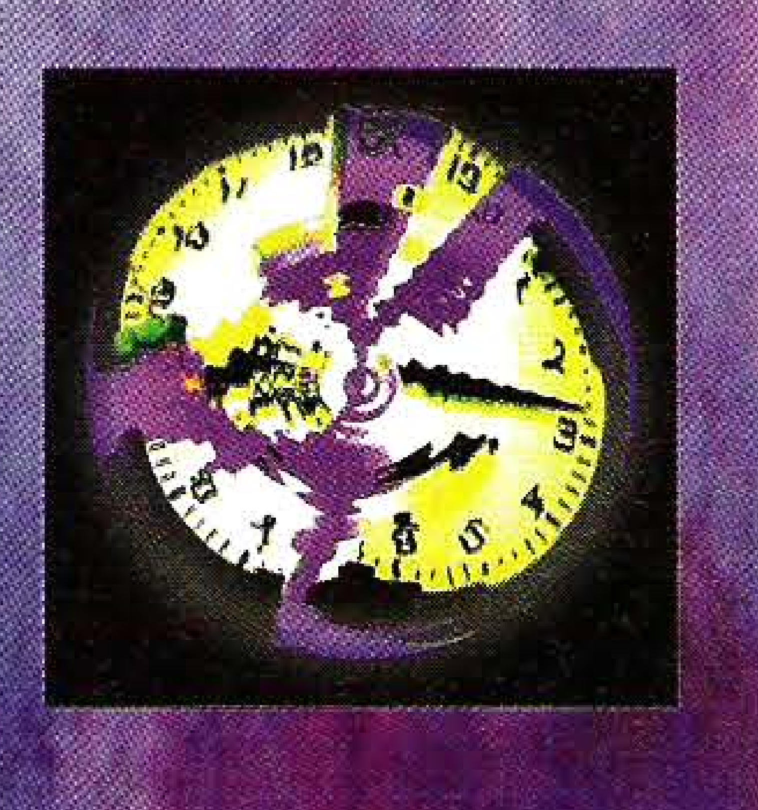
Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(1) ●	Turrican 2	Rainbow Arts
2.	(2) ●	Turrican 3	Rainbow Arts
3.	(3) ●	Rebel Assault	LucasArts
4.	NEU!	Sim City 2000	Maxis
5.	(7) ▲	Indiana Jones 4	LucasArts
6.	NEU!	Ultima VIII: Pagan	Origin
7.	NEU!	Die Siedler	Blue Byte

GRAFIK-CHARTS TOP 7

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(1) ●	Turrican 3	Rainbow Arts
2.	(2) ●	Rebel Assault	LucasArts
3.	NEU!	T.F.X.	Ocean
4.	(4) ●	Turrican 2	Rainbow Arts
5.	(6) ▲	Ambermoon	Thalion
6.	Comeback!	Day of the Tentacle	LucasArts
7.	(5) ▼	Sam & Max Hit the Road	LucasArts

SOUND-CHARTS TOP 7

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(2) ▲	Turrican 3	Rainbow Arts
2.	(1) ▼	Turrican 2	Rainbow Arts
3.	(3) ●	Rebel Assault	LucasArts
4.	(5) ▲	Magic of Endoria	Sunflowers
5.	(6) ▲	Ambermoon	Thalion
6.	Comeback!	Apidya	Kaiko
7.	(7) ●	Ultima VIII: Pagan	Origin



Coming Soon

Zu neuen Ufern

Railroad Tycoon, Civilization und nun der neueste Streich von Microprose: COLONIZATION. Hinter den genannten Titeln steht in erster Linie ein Mann: Sid Meier. Und deshalb darf auch wieder gebaut, gehandelt und gefahren werden, wie es des Spielers Herz begehrt.

COLONIZATION

- Work in Progress -

PC, Hersteller: **Microprose**, USA., Muster von: **Microprose Deutschland**.





▲ *Ihr guter Nachbar*



▲ *Eine None, bitte*



▲ *Mer san die lustigen Holzhackerbuam*

Wie der Name schon sagt, geht es bei **Colonization** darum, fremde Länder zu besiedeln und sie dabei zu wirtschaftlicher Blüte zu bringen. Im Vorgänger *Civilization* galt es zum Beispiel, eine Nation über sechs Jahrtausende hinweg bis zur endgültigen Hochkultur aufzupäppeln. Und beim neuen Spiel wird die Geschichte fortgesponnen: Zunächst wird der Schwierigkeitsgrad gewählt und eine Nation, die man verkörpern will; der Computer übernimmt den Gegenpart.

Dann geht's auf in die Kolonien. In der neuen Heimat sollte man sich damit beeilen, einen regen Handel zu betreiben. Am Hafen die Schiffe abzupassen gehört genauso dazu wie das "Aussetzen" eines Spions, der die gegnerischen Kolonialherren beobachtet.



▲ *Trapp, trapp, der Trapper*



▲ *Ein Schiff wird kommen*

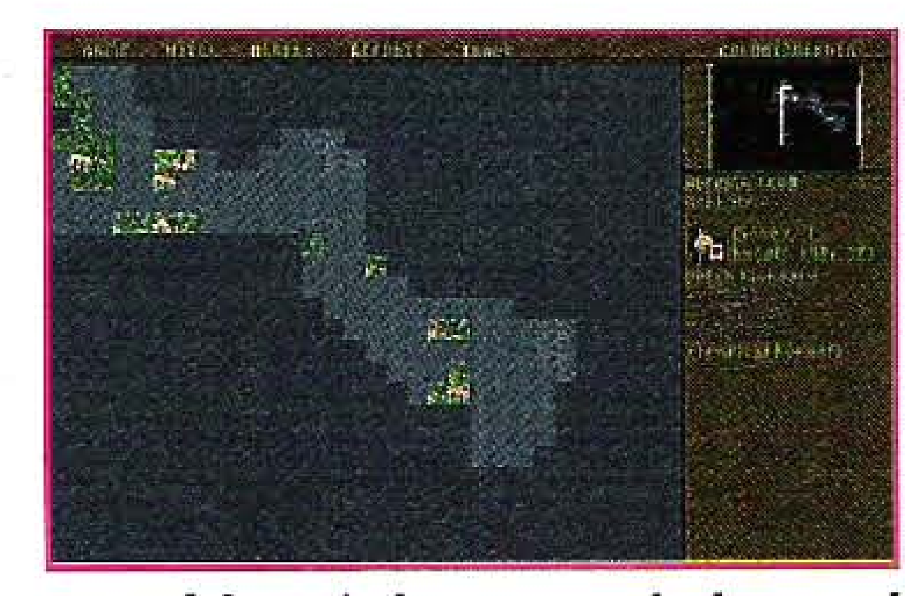


▲ *Klein, aber mein*

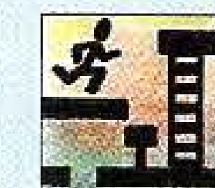
Ereignisse, wie Preissteigerungen für bestimmte Waren und ähnliche Dinge, wirken sich positiv, negativ oder gar nicht aus, aber das kennt man ja. Mehr möchte ich zum Inhalt nicht verraten, sonst bleibt nachher nichts mehr für den Test übrig.

Musik (in der Vorabversion leider noch nicht zu hören) bietet u.a. eine "Jukebox", und wenn die Titel so klingen, wie sie heißen, dann darf man darauf sehr gespannt sein. Auch die Grafik scheint im Vergleich mit Civilization grundlegend überarbeitet zu sein.

Soviel ist sicher: Tüftler und Weltenbummler, aber auch alle anderen Strategie-Fans dürfen sich freuen, denn der Weg zum Hitstern scheint für Colonization nicht weit zu sein. Klar, denn was der Managementsimulations-Künstler Sid Meier anpackt, wird fast immer zu Gold.

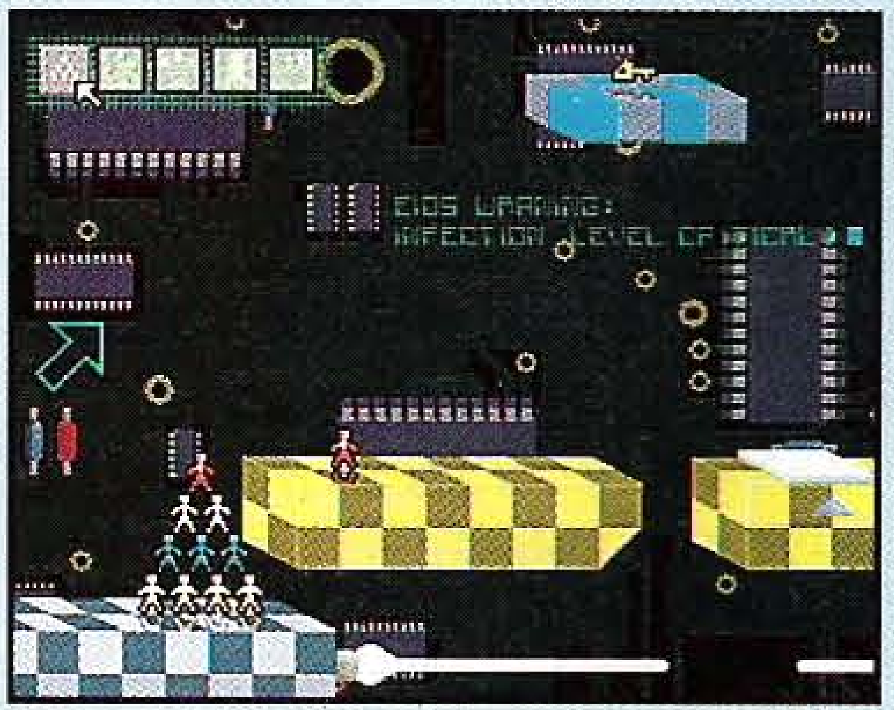


▲ *Auf der Pirsch ins unentdeckte Land*

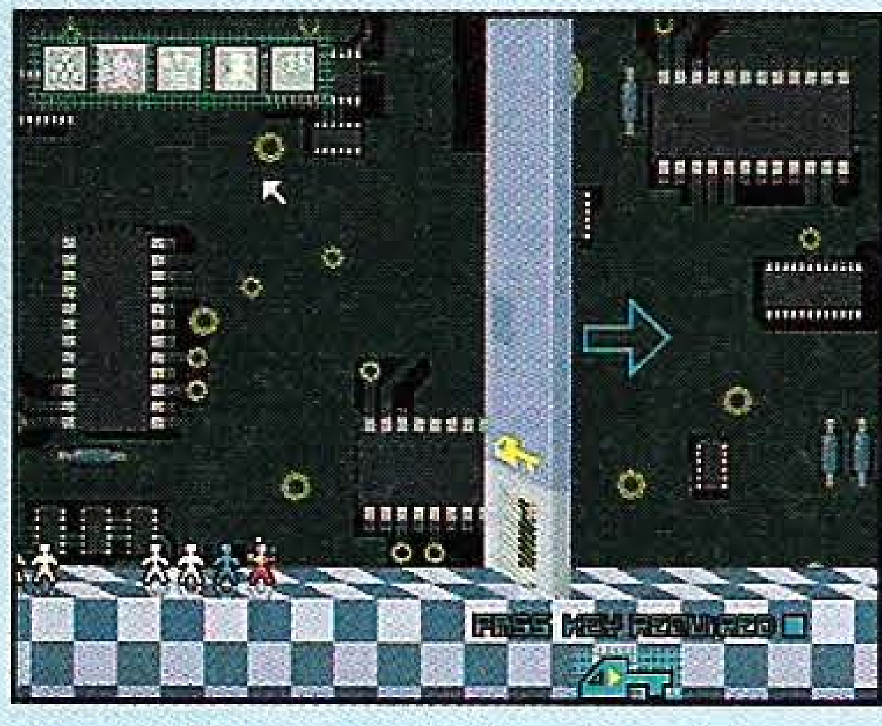
Zirkusreif...

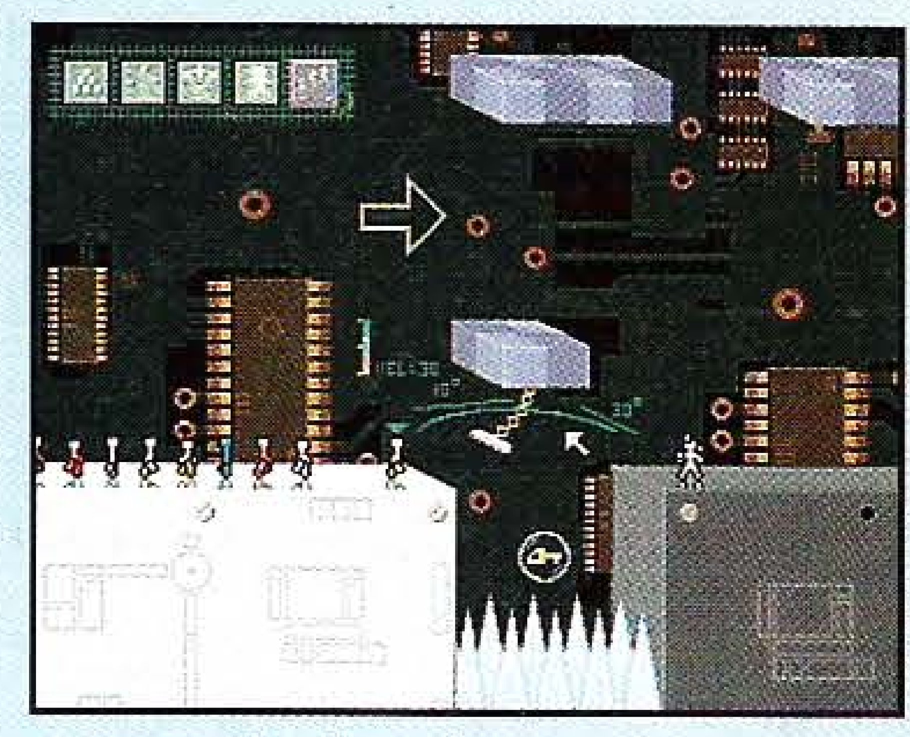
Neue Label haben es nicht leicht. Vor allem dann nicht, wenn sie in dieser für Commodore schweren Zeit Games für den Amiga programmieren. Aber es gibt immer wieder Unerschrockene wie CATFISH.


▲ *...aber diese kleinen Robots...*

Das erste Game, das Catfish auf den Markt bringen wird, nennt sich **Akrobats**. Hier übernimmt der Spieler den Part eines Computers (wie sinnig!), der einige interne Minirobots steuert, um die ins System eingedrungenen Viren zu erledigen. Die Roboter besitzen unterschiedliche Fähigkeiten, die sehr stark an *Lemmings* erinnern. Da gibt es unheimlich starke Roboter, Seiltänzer, Trapez-Artisten und "Purzler". Von jedem Charakter sind gleich vier vorhanden, die sich auf der Suche nach den Viren durch die Levels hangeln müssen.

Gesteuert werden sie über das EIOS (Extended-Input/Output-System), das allerhand Informationen über den augenblicklichen Standort der Robots, den nächsten infizierten Chip und ähnliches an den Computer (Spieler) abgibt. Das Robot-Team läßt sich aufsplitten, so daß man den nächstbesten Weg mit mehreren Gruppen suchen kann.


▲ *...bilden eine Anti-Viren-Spezialtruppe*


▲ *Man glaubt es kaum...*

AKROBATS

– Work in Progress –

Amiga 1200, geplant für: **PC**, Hersteller: **CATFISH**, England, Muster von: **Hersteller**.

Unterwegs müssen die Wege freigemacht werden, so daß alle Robots gegen die Viren kämpfen können. Die ersten Screens sehen nicht schlecht aus. Lassen wir uns überraschen, wie das Endergebnis aussieht.



Kleiner Max, was nun?

Die richtige Vermarktungsidee zu finden, das ist oft schwieriger, als ein Game zu programmieren. Wenn man allerdings in England oder den USA wohnt, dann schaut man in dieser Beziehung schon mal über den Gartenzaun.

Mighty Max ist ein quirliger kleiner Junge, der in den USA und England vor allem als Spielzeug berühmt wurde. Mit diversem Zubehör und einem Comic auf der Verpackung erreichte die Figur dort einen hohen Bekanntheitsgrad – kein Wunder also, daß sich irgendwann die Computer-Spielindustrie dafür zu interessieren begann. Das Software-Label WJS hat dem Bengel unter Zuhilfenahme diverser Programmiersprachen und dem Amiga 1200 sowie Amiga CD32 eine neue Heimat im Inneren der Prozessoren, Grafik-, Sound- und RAM-Chips geschaffen. Mighty Max schlägt sich als unerschrockener Held durch diverse Level, genauer gesagt, durch Teleportationstore, die ihn in immer andere Gegenden transportieren. So befindet sich der kleine Racker in fünf verschiedenen Grafikwelten: Vulkanen, einer Raumstation, im alten Ägypten, im Dschungel und unter Wasser.

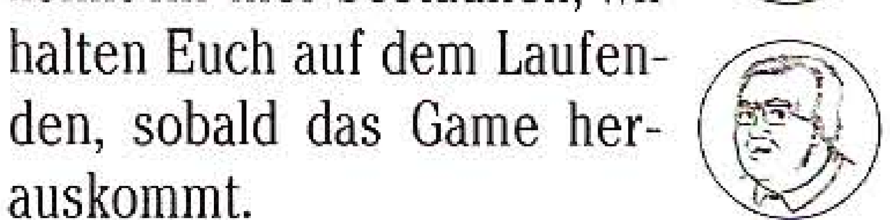
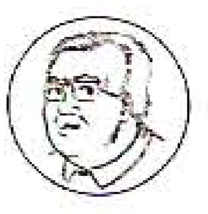
Mighty Max ist eines der beliebten Plattformspielchen, die wir – ach doch – so lieben und schätzen. Farbig (allerdings wegen der Menge der Sprites nur 128 Colors), laut und megastark. Gespielt werden kann alleine oder zu zweit, eine Split-Screen-Option erlaubt auch dieses.

Die Gegner sind auch nicht zu verachten: "Skull Master" und seine "Minions", so heißen die fiesen Biester, die es hier mit allerlei Waffen, Extras und Gimmicks zu besiegen gilt. Erste Bilder des Games könnt Ihr hier bestaunen, wir halten Euch auf dem Laufenden, sobald das Game herauskommt.


▲ *Der kleine Max macht jetzt Gehack's...*


▲ *Immer feste druff*


▲ *Also sprach Max, der Rächer*

MIGHTY MAX

– Work in Progress –

Amiga 1200, geplant für: **Amiga CD32**, Hersteller: **Ocean**, England, Muster von: **Hersteller**.

Piratenhatz mit Hi-Tech

Ein neuer Hubschrauber-Simulator ist auf dem besten Weg, Comanche von seinem Thron zu stürzen. Niemand Geringeres als VIRGIN versucht in diesem Metier neue Wege zu gehen.

HOKUM KA-50

–Work in Progress–

PC, Hersteller: **Virgin**, England, Muster von: **Virgin**, 22765 Hamburg

Die Sonne hat sich gerade mal zur Hälfte über den Horizont im südchinesischen Meer geschoben, träge ackert sich ein 15.000-BRT-Frachter durch die lange Dünung, als plötzlich ein Kanonenboot direkt auf den spanischen Händler zuhält. Schon spritzen die ersten Wasserfontänen vor dem Bug aus dem Wasser. Die Doppel-40-mm-Kanone schießt sich ein. Da: ein erster Treffer. Schon glaubt sich die Besatzung verloren, als unerwartet Hilfe aus der Luft naht.

Mit schwerem Rotorengeknetter und blitzenden Gattling-Guns nimmt die Bell Super Cobra das Kanonenboot aufs Korn. Im Head-Mounted-Display des Piloten kommt die Rückmeldung "Target erfaßt". Schon zischt eine ASM (Air to Surface Missile) aus dem Container unter dem Hubi-Rumpf und sucht sich mit tödlicher Präzision den Weg zum Ziel. Mit einem riesigen Feuerball hauchen das Kanonenboot und dessen Besatzung den letzten Röchler.

Dieses Szenario erwartet Euch ab Anfang Oktober in **Hokum KA-50** von Virgin. Die Programmierer des Hubi-Sims konnten allesamt genug Erfahrungen bei der Programmierung für militärische und zivile Luftfahrtsimulationsanlagen sammeln und stellten Ihr Können bereits beim *AV-8B Harrier Assault* unter Beweis. Außer dem Namensgeber Kamov Werewolf Hokum KA-50 stehen der Kamov Hip HI-8, der Bell Super Cobra AH-1W und der Westland Army Lynx zum Start bereit.

Im Szenario werdet Ihr von Reedereien angeheuert, um Schiffen sicheres Geleit durchs südchinesische Meer zu geben oder aber führenden Piraten ein bis sechs Lichter auszublasen. Das Ganze soll mit einer Hintergrundgeschichte ablaufen, die mich ein wenig an Strike Commander erinnert. Doch ganz gesichert ist das nicht, da die Infos bisher noch zu spärlich sind.

Als Option soll es einen Zweispielermodus Pilot-Copilot geben. Spieltechnisch legt man mehr Wert auf realitätsnahe Simulation als auf die Arcade-Nummer wie bei Comanche. Die nur auf Disk erscheinende Simulation soll so um die 120 Mark kosten. Also, Flugi-Freaks: Nicht alle Kohle in der Kneipe verbraten!

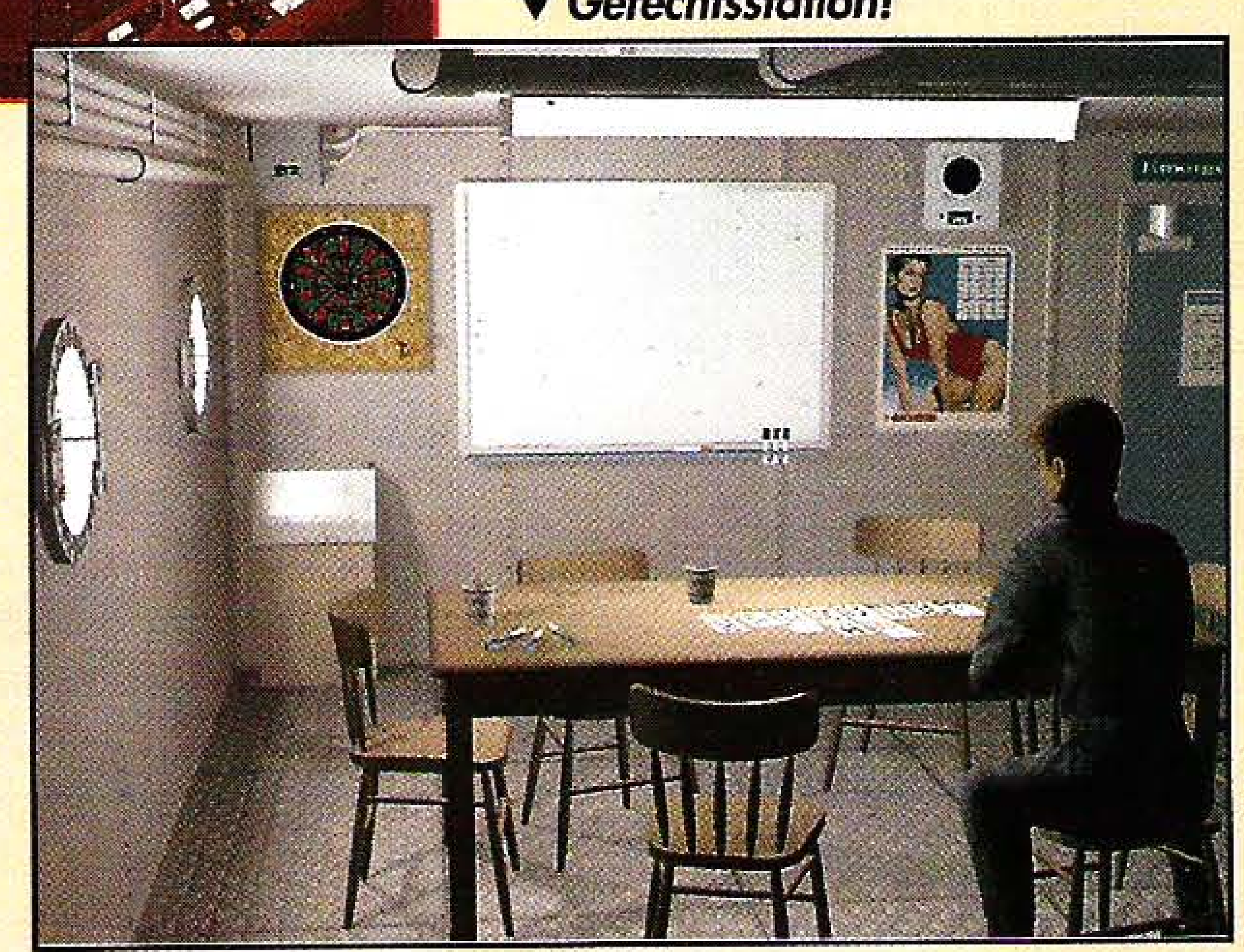


▲ *Die Grafiken sind auf jeden Fall exzellent*

▲ ***Erste Shots vom Ausrüstungslager: hier eine Super-Cobra bei der Bewaffnung***

Na, hoffentlich ist das kein Vorzeichen für die Action im Game, wenn schon die Piloten Patiencen legen ▼

Rotlicht an, alle Mann auf Gefechtsstation! ▼





Krieg der Sterne

STAR CRUSADE

PC, geplant für: PC-CD-ROM,
Hersteller: **Gametek**, England,
Muster von: **Hersteller**

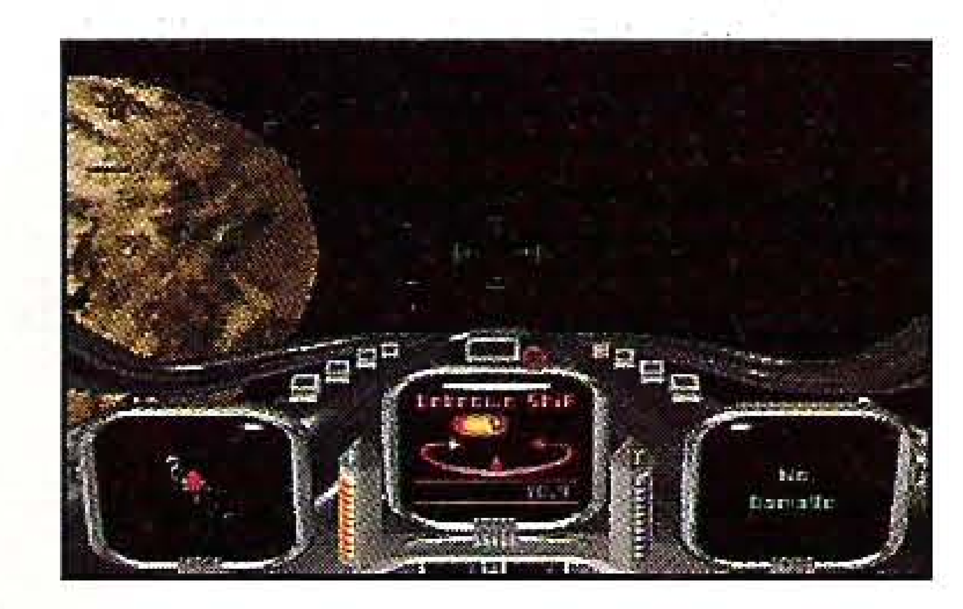
Eine unendliche Geschichte: Die guten Jungs kämpfen gegen die bösen Buben im weiten Weltenraum. Jetzt aber mit neuer Technik.

Der Traum vom Krieg der Sterne ist noch lange nicht ausgeträumt. Na gut, das SDI-Projekt ist gestorben, aber auf den PCs wird fleißig weitergekämpft in der Sparte des *Wing Commander* und seiner Artgenossen.

Und genau in diese Schublade paßt **Star Crusade**, eines der neuen Games aus dem Hause **Gametek**. Der Plot:



▲ *Rasant: Star Crusade bietet Verfolgungsjagden im All*



▲ *Im Blickfeld: Auf den Planeten ist ein Killersatellit gerichtet, der vernichtet werden muß*

Streitigkeiten zwischen Menschen und Außerirdischen führen zum großen Schlagabtausch beider Parteien. Eine friedliche Lösung ist nicht drin – allein schon deshalb nicht, weil dann überhaupt kein Spiel zustande gekommen wäre.

Im Vorspann kann der geneigte Battle-Freak die Vorgeschichte miterleben. Der erste Konflikt zwischen den Streithähnen wird als nett animierte, gerenderte, geshadete und was weiß ich wie gestylte Kampfsequenz gezeigt und aus verschiedenen Kameraperspektiven beleuchtet. Auf luxuriöse Animationen dieser Art muß man im Spiel zwar fast völlig verzichten, doch dafür gibt's Missionen und Gegner satt.

Ganz wie beim großen Schlachtenvorbild *Wing Commander* können nämlich Wingmen und Flottenunterstützung angefordert



▲ *Mission Briefing: Der neue Auftrag wird vorgestellt*

werden, stehen für die einzelnen Missionen unterschiedliche Schiffe zur Verfügung. Manche davon sehen dem guten alten Batmobil übrigens nicht unähnlich! Neu dabei: Statt einer Rasse leben mehrere in dem umkämpften Quadranten und ringen um Machteinfluß und Vorherrschaft. An einem Punkt der Storyline kann der Spieler dann sogar die Fronten wechseln!

Gametek muß allerdings aufpassen, daß Star Crusade nicht zu eindeutig als Clone von Spielen wie *Wing Commander* und *X-Wing* daherkommt – an großen Vorbildern sind schon viele gescheitert. Aber, wer weiß, vielleicht hängt Gametek ja die gesamte Konkurrenz ab. Die Demo-Fassung ist jedenfalls vielversprechend!

Die zur Hölle fahren

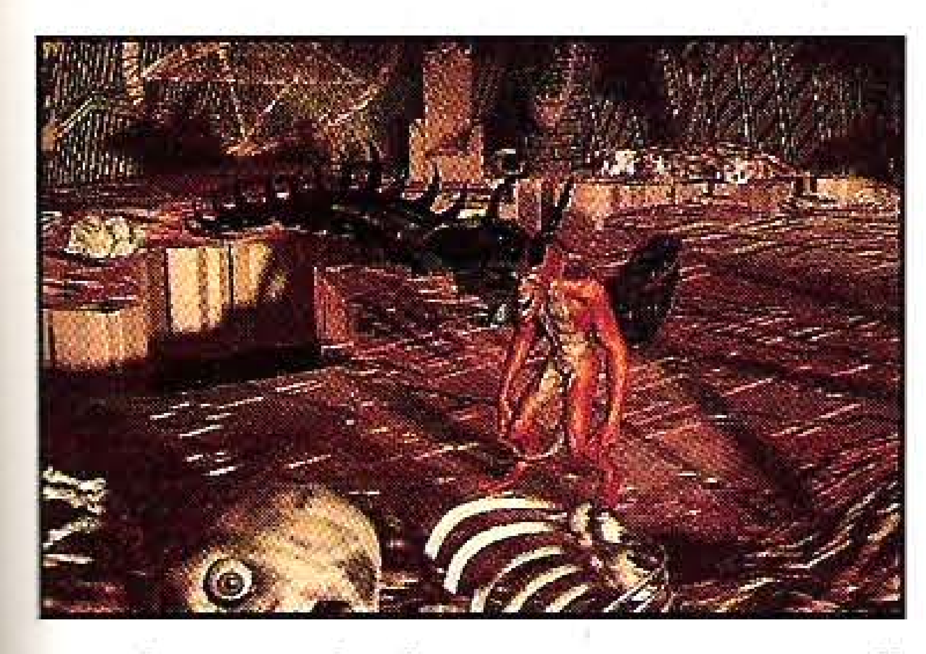


HELL

PC, geplant für: **PC-CD-ROM**,
Hersteller: **Gametek**, England,
Muster von: **Hersteller**

Cyperpunks und High-Tech-Waffen, dazu noch Dämonen aus der Hölle – das sind die Zutaten für Gameteks neuestes Abenteuer. Und Stars gibt's auch: Dennis Hopper und Grace Jones geben sich die Ehre.

Magere Polygon-Grafiken sind out, simple Texturen reizen nur noch zum Gähnen – was bei *Elite II* noch zum Standard von Gametek-Spielen gehörte, ist jetzt Vergangenheit. Neue Gametek-Spiele geizen nicht mit

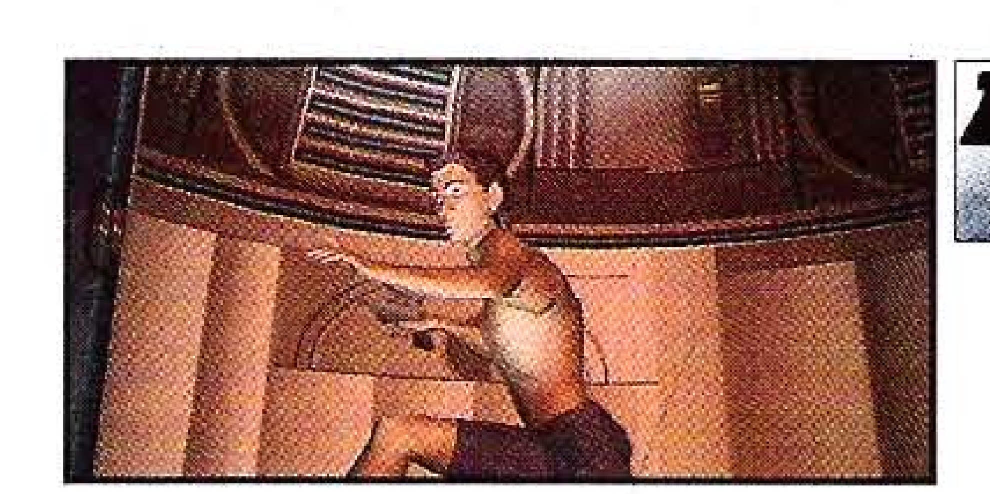


▲ *Alptraumhaft: Die Action von Hell ist nichts für schwache Nerven*

Farben und Schatten, bieten grandiose Animationen und sind fast nur noch auf den kleinen, unscheinbaren Silberscheiben zu finden, die so begierig Daten aufnehmen. Und in puncto Handlung wird es richtig schräg: Wenn **Hell** auf den Markt kommt, wird das Spiel eine der ersten Kreuzungen aus *Blade Runner* und *Nightmare on Elmstreet* sein.

Das jedenfalls läßt schon die Demo-Fassung erkennen, die außer einem 26-Megabyte-Vorspann noch reichlich wenig bietet. Immerhin, Hell wird wohl ein Actionspiel mit einem gut bewaffneten Helden in einer fernen Zukunft werden, der sich gegen die eigene Regierung erwehren muß. Und: Der Spieler kann zwischen zwei völlig unterschiedlichen Charakteren wählen!

Die Schlacht in der düsteren Metropolis geht jedoch nicht nur um Macht und Frauen, sondern wird noch auf einer ganz anderen Ebene fortgeführt. Ganz unten, in der Hölle nämlich, halten Dämonen die Fäden in der Hand und beeinflussen das Leben auf der



▲ *Auf der Flucht – vor der Polizei und den Dämonen*

Oberfläche. Nur ein Abstieg in das Teufelsreich kann die Lösung der Situation bringen. Doch vorher gilt es noch, Höllenqualen durchzustehen.

Wie Gametek diesen Plot letztendlich umsetzen wird, bleibt abzuwarten. Aber, keine Frage, ein Highlight hat das Spiel jetzt schon: Für die Synchronisation der aufwendig animierten Charaktere liehen echte Stars ihre Stimmen. Einmal Dennis Hopper und Grace Jones auf dem Bildschirm vereint zu hören – das allein dürfte fast schon den Kauf wert sein.

Die Mörder der dämonischen Regierung sind auf der Jagd ►





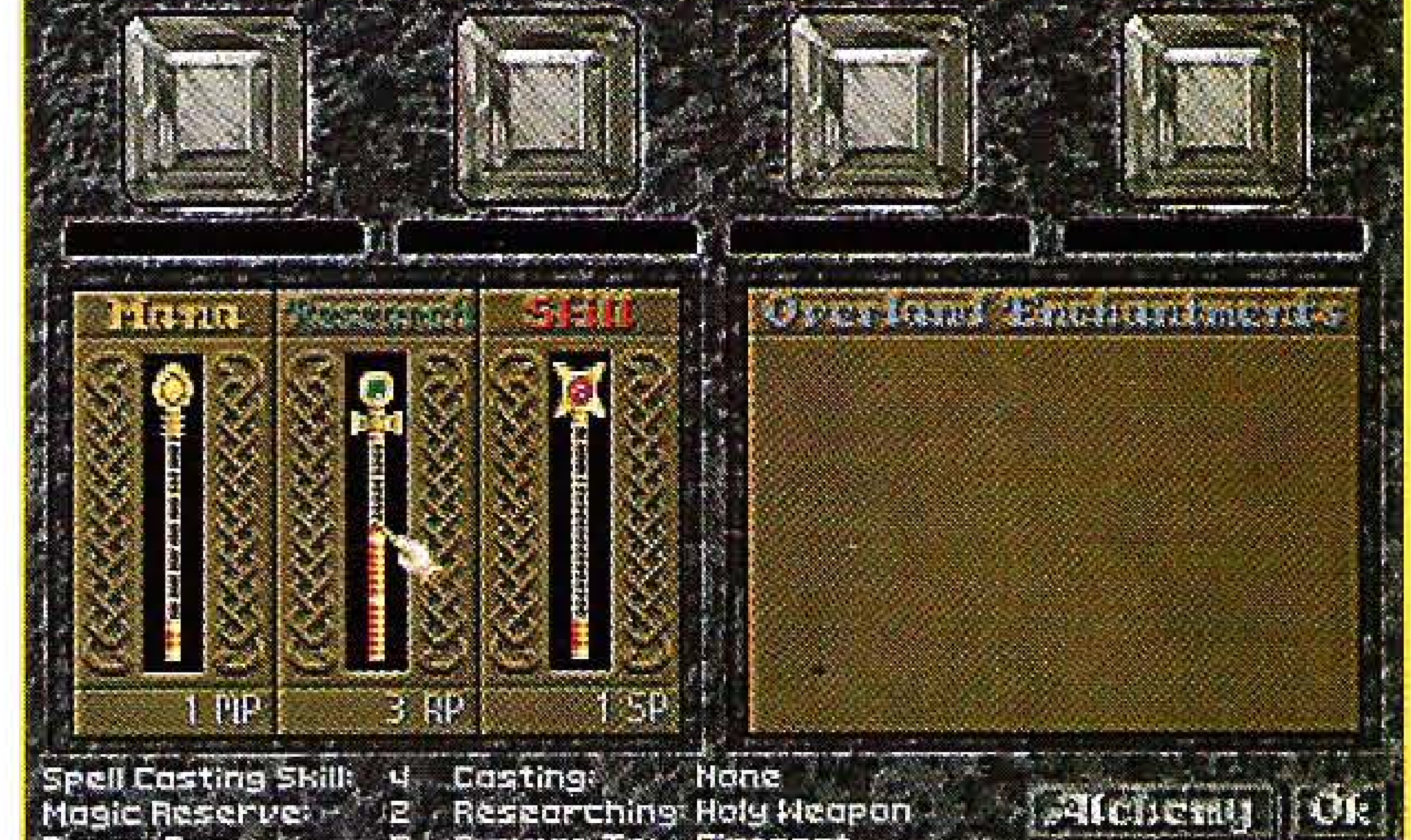
Zauber-Clinch

MASTER OF MAGIC

- Work in Progress -

PC, Hersteller: **Microprose, England**, Muster von: **Microprose Deutschland.**

Kein Schwertgeklimper, kein Kanonendonner – die "Masters of Magic" kämpfen lieber mit Übersinnlichem. Doch nicht die Magie, sondern strategisches Geschick entscheidet den Kampf der Zauberreiche.



▲ *Verteilungskampf: Wieviel Gold für wieviel Magie?*

Langer, weißer Bart, ein gütiges Gesicht – so stellen wir uns in der Regel einen Zauberer vor. Doch hinter der Großvater-Visage lauern dunkle Abgründe, führt die Machtgier zu ganz und gar ungütigen Handlungsweisen. Jedenfalls will uns das Microprose weismachen, geht es doch bei **Master of Magic** um den großen Zauberclinch zwischen den Magiern.

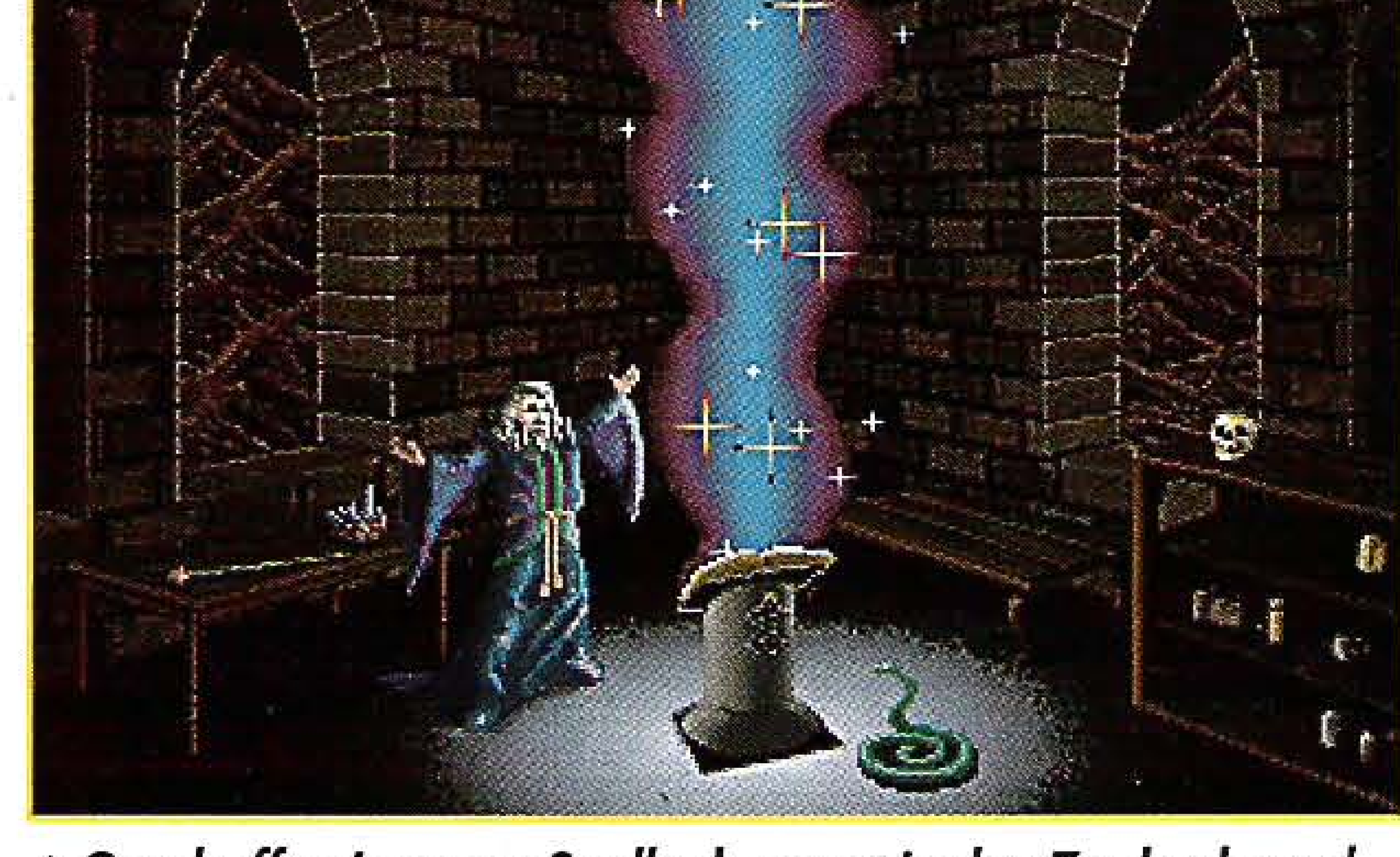
Jeder Zauberer hat dabei sein eigenes Reich mit eigenen Grenzen. Zunächst einmal muß aber eine Infrastruktur her, denn außer einem Tempel und ein paar Strohhütten tut sich herzlich wenig im Lande. Also müssen Häuser gebaut, Märkte eingerichtet und das Militär aufgebaut werden. Mit jedem Spielzug entwickelt sich das eigene

▲ *Klein, aber mein: Das Zauberland im Anfangsstadium*

Reich somit weiter, werden neue Fertigkeiten erworben, und neues Land wird besiedelt.

Natürlich trifft dieser Fortschritt ebenso auf die Entwicklung der magischen Fähigkeiten zu. Ganz und gar nicht magisch, sondern eher wie in einer Pharma-Firma werden neue Zaubersprüche entwickelt. Wie schnell das geht, hängt von der Komplexität der neuen Sprüche und natürlich von den Finanzen ab. Da die vier anderen Zauberer ebenfalls nicht untätig sind, hilft nur die richtige Verteilung der Ressourcen, will man am Ende als Sieger dastehen. Doch selbst bei idealster Planung ist man nicht vor Ungemach gefeit: Seuchen und Unwetter dezimieren zuweilen die Bevölkerung und zerstören wichtige Gebäude.

Ist Master of Magic also nun eine etwas märchenhafte Simulation oder ein waschechtes Strategiespiel? Die Wahrheit liegt in der

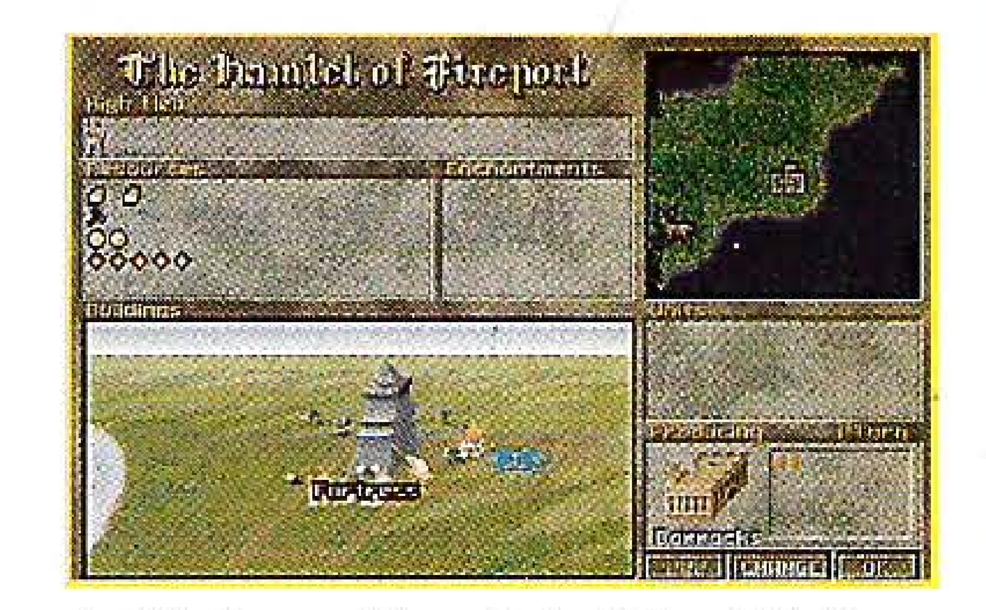


▲ *Geschafft: ein neuer Spell schwappt in den Zauberkessel*

▲ *Selbstgestrickt: Wir basteln uns einen mächtigen Merlin*



▲ *In der Alchimistenküche: Hier werden neue Zaubersprüche kreiert*



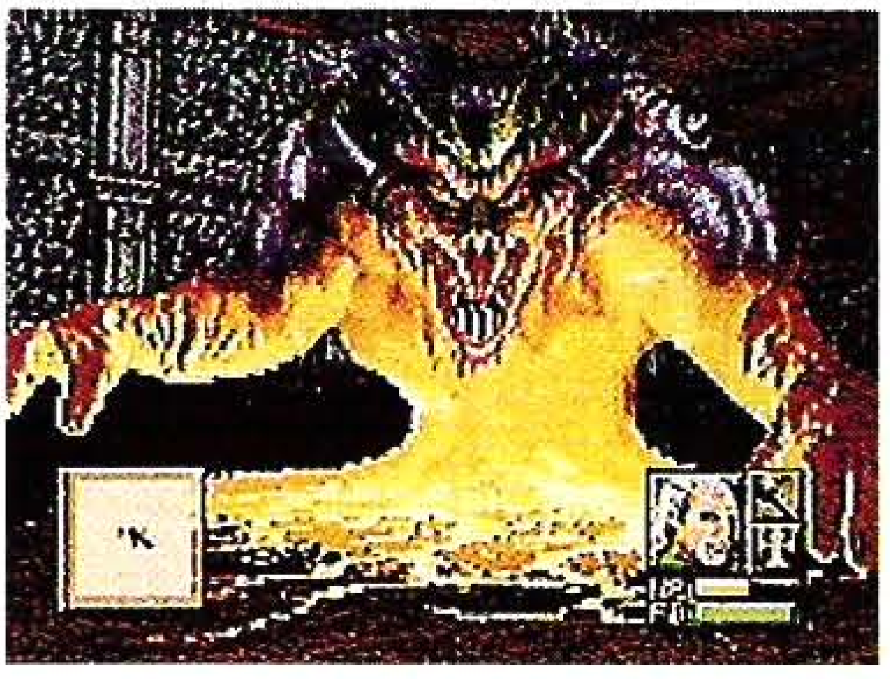
▲ *Die junge Hauptstadt benötigt noch eine Menge: Häuser, Baracken und Märkte müssen her*

Mitte: Microprose hat wohl versucht, zwischen dem altehrwürdigen Ritterdrama *Defender of the Crown* und dem Sim-Hammer *Civilization* eine Brücke zu schlagen. Der Mix ist vielversprechend, denn neben der interessanten Verbindung aus Strategie- und Simulationselementen ist da noch der zauberhafte Rahmen. Mehr aus der Ränkeschmiede der Weißbärtigen gibt's in Kürze in der ASM!



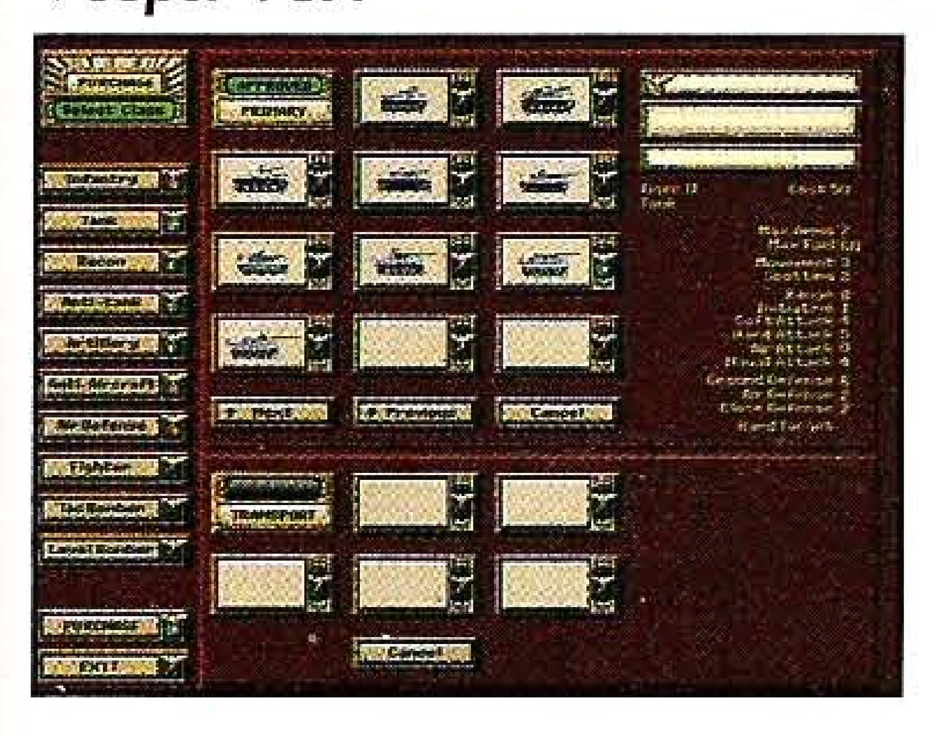
Gameflut aus Texas

Weitgehend bekannt ist, daß SSI pro Jahr dutzendweise die Spiele raushaut. Weitgehend unbekannt ist dagegen, welche Spiele bis Weihnachten noch in die Läden kommen sollen. Hier nun eine Zusammenfassung der Dinge.

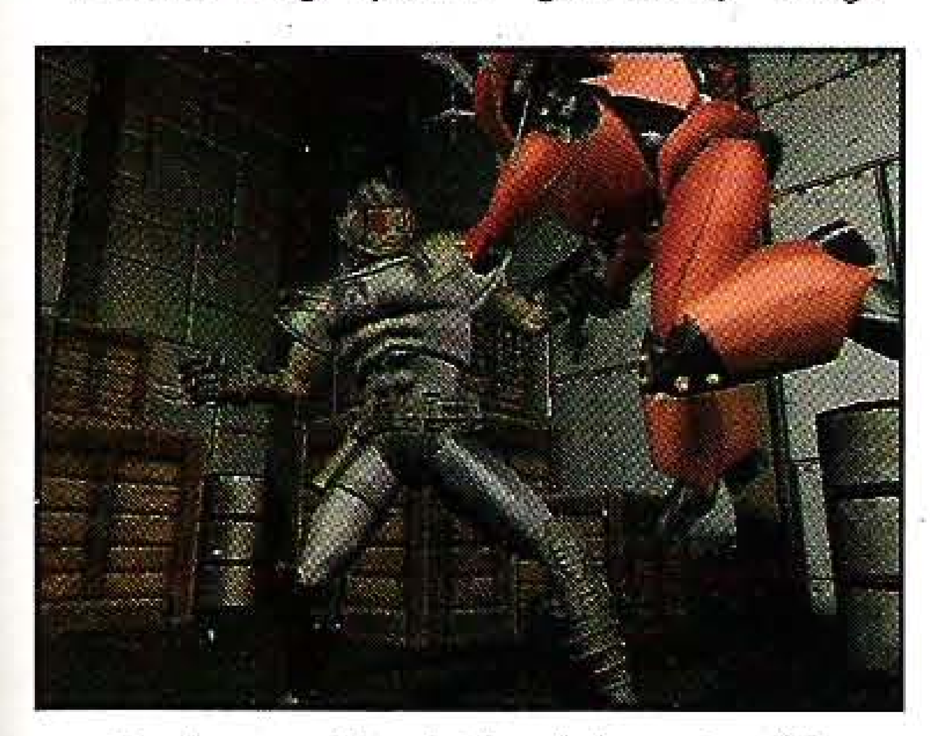

▲ *Auf dem 3DO soll Slayer für Aufsehen sorgen*

In den nächsten Wochen dürfte **Cyclones** über die Ladentische gehen. Cyclones ist ein Science-fiction-3-D-Action-Adventure mit Robotern und Monstern. Das Ganze soll als 256-Farben-Version auf CD-ROM rauskommen. Features sind: Digispeech, Online Tutorial, fünf


▲ *Panzer General: Strategie in*
▼ *Super-VGA*



Missionen, drei Schwierigkeitsgrade und Smooth Scrolling. Ein Blick auf den Ingame-Screenshot zeigt klar, daß auch SSI auf den *Wumm*-Zug (Name geändert) aufge-


▲ *Cyclones: Na, bei solchen Grafiken gehen einem doch die Augen über*

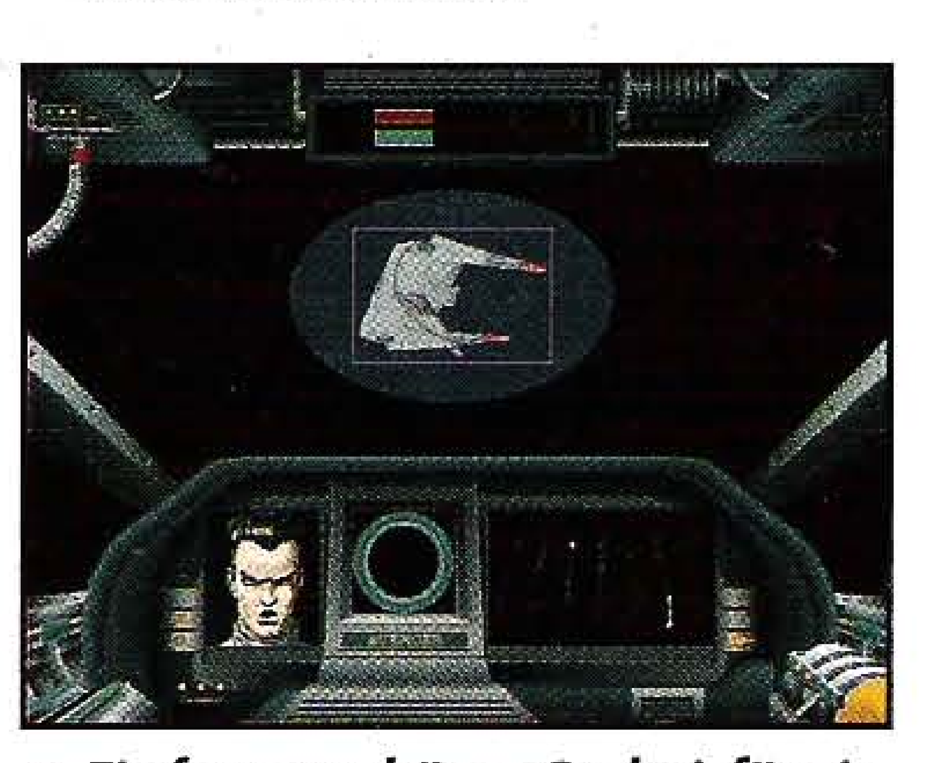
sprungen ist. Einen 486er mit 33 MHz solltet Ihr aber für das Game schon mitbringen.

Rollenspieler können schon mal in die Startlöcher für **Menzoberranzan** gehen.



Hier scheint von SSI nämlich ein echter Klassiker zu kommen. AD&D schlägt wieder hart und unbarmherzig zu. Hundsgemeine Elfen fallen über die Party her, klauen magische Gegenstände und kidnappen Partymitglieder. Durch riesige Areale heftet sich die Restparty an die Spuren der Elfen. Noch Fragen? Die Sache soll in Hi-Res-Grafik über die Monitore kommen. Neue Monster und Taktiken, Digi-Sprache, Echtzeit-Scrolling und ausdruckbare Auto-Mapping-Funktion bringen den derzeitigen Standard auch in die SSI-Games.


▲ *Bessere Grafik, neue Story: Teil zwei von Dark Sun*


▲ *Ein fast zu schönes Cockpit für ein bißchen Weltraumballerei*

Dark Sun geht in die zweite Runde. In **Wake of the Ravager** geht die Endzeitodyssee weiter. In der Stadt herrscht das Chaos mit brutaler Härte. Nur Eure Party kann wieder mal die Rettung bringen. Seid also bereit für ein bißchen Heldentum. SSI versprach übrigens, mit den paar Grafikschwächen des ersten Teils kurzen Prozeß zu machen. 50 bis 100 Spielstunden sollten aber schon eingeplant werden, schließlich stehen allein 20 Regionen, 26 Monstertypen und 200 Zaubersprüche auf dem Plan. Das Spiel soll ebenfalls diesen Monat zu haben sein.

Mit **Panzer General** geht SSI zurück zu seinen Wurzeln. Ein klassisches Wargame auf dem Sechseckraster wartet auf Euch. Das Spiel, das übrigens komplett in Super-VGA kommt, startet 1939 an der polnischen Grenze, und es geht über Norwegen, Belgien, Frankreich nach Nordafrika und an die Ostfront. Insgesamt 350 verschiedene Einheiten vom Tiger bis zur B-17 greifen ins Geschehen ein: Die ganze Campaign soll so um die 60 Stunden reine Spielzeit verschlingen. Ab Oktober im Handel.

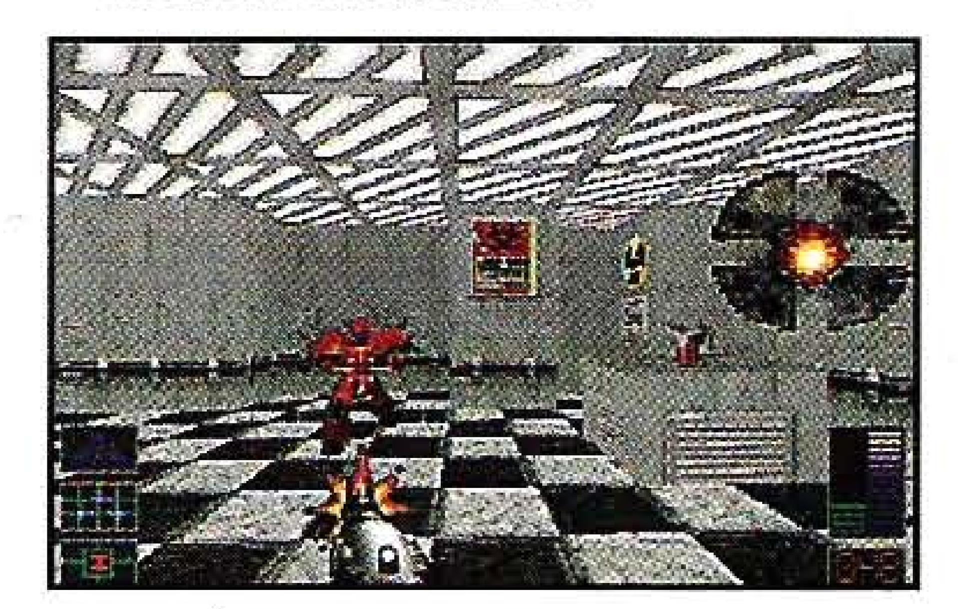
Der November steht ganz im Zeichen von **Renegade**: Das ist die SSI-Antwort auf Origins Space-Combat-Serien. In Super-VGA darf der Spieler einen Außenposten der Galaxis gegen die TOGs verteidigen. Natürlich geht es wieder heiß her, wenn die Laserstrahlen um das Schiff sirren, die Feinde in Explosionswolken ihr Dasein beenden. Digi-Voice, "Killer-Music" (O-Ton SSI) zollen natürlich ihren Tribut: only CD-ROM!

Außerdem in Planung sind **Slayer** fürs 3DO (Action-Adventure-Rollenspiel, siehe Seite 66) und **Alien Logic** für den PC (New-Wave-Fantasy-Rollenspiel). Also anschnallen für einen hammerharten SSI-Winter! Klar, daß Ihr in den nächsten Ausgaben mehr zu hören kriegt.



▲ *In Menzoberranzan ist mal wieder alles in AD&D*


▲ *Zwei Gegner der leichteren Sorte in Menzoberranzan*


▲ *Cyclones: Das Ingame erinnert doch stark an ein bis zwei indizierte Spiele*

Der Lauf der Zeit...

...läßt sich nicht beeinflussen. Auch die Helden des Adventures ERBEN DER ERDE müssen das erkennen. Damit Ihr wenigstens genau wißt, welches Stündlein für Euch geschlagen hat, verlosen NEW WORLD COMPUTING, SOFTGOLD und ASM Erben-der-Erde-Armbanduhren. Von diesen gibt es weltweit nur 250 Stück – zehn ASM-Leser werden bald zu den Trägern gehören. Zehn weitere Leser dürfen Rif und seinen Freunden bei der Suche nach der Sturmkugel helfen, wahlweise mit einer PC-Disketten- oder PC-CD-ROM-Version. Doch bevor es soweit ist und Fortunas Hand Eure Karte aus dem großen Berg zieht, müßt Ihr Schlaufüchse sein und folgende Fragen beantworten:

1. Wie lautet der Fabelname des Fuchses?
2. Wer sang in den 70ern den Titel "Fox on the Run"?
3. Fox the Fox wurden durch einen Titel bekannt, in dem ein Edelstein vorkam. Welcher?
4. Joachim Fuchsberger wurde in der Rolle des Gefreiten Asch berühmt – in welcher Filmtrilogie?
5. Der Fuchs gilt in einem bekannten Kinderlied ebenfalls als Dieb. Was hat er damals denn gestohlen (nicht die Sturmkugel!)?

Wenn Ihr es nicht wißt, fragt Eure Freunde, Lehrer oder Eltern. Falls niemand alles richtig beantwortet, gelten die Karten mit den meisten richtigen Antworten. Diese Antworten, Eure Adresse und die Angabe der Version (Disk oder CD) schreibt Ihr auf eine POSTKARTE und steckt sie bis zum 30. September 1994 (Datum des Poststempels) in einen Briefkasten. Die wohlbekannte Adresse: ASM, Kennwort: Fuchs, Postfach 1870, 37258 Eschwege. Ihr wißt ja: Der Fuchs geht niemals über den Rechtsweg. Viel Glück!!!



MEGA PACK
TRONIC
VERLAG GMBH & CO. KG
Viele, viele bunte Hefte ... - für wenig Geld!
Jahrgang 1989 komplett
nur 60,- DM
Jahrgang 1990 komplett
nur 60,- DM
Jahrgang 1991 1-7, 11, 12
nur 55,- DM
Jahrgang 1992 komplett
nur 60,- DM
Jahrgang 1993 komplett
nur 69,- DM
nur solange Vorrat reicht!
Bitte benutzen Sie die Bestellkarte im Heft!





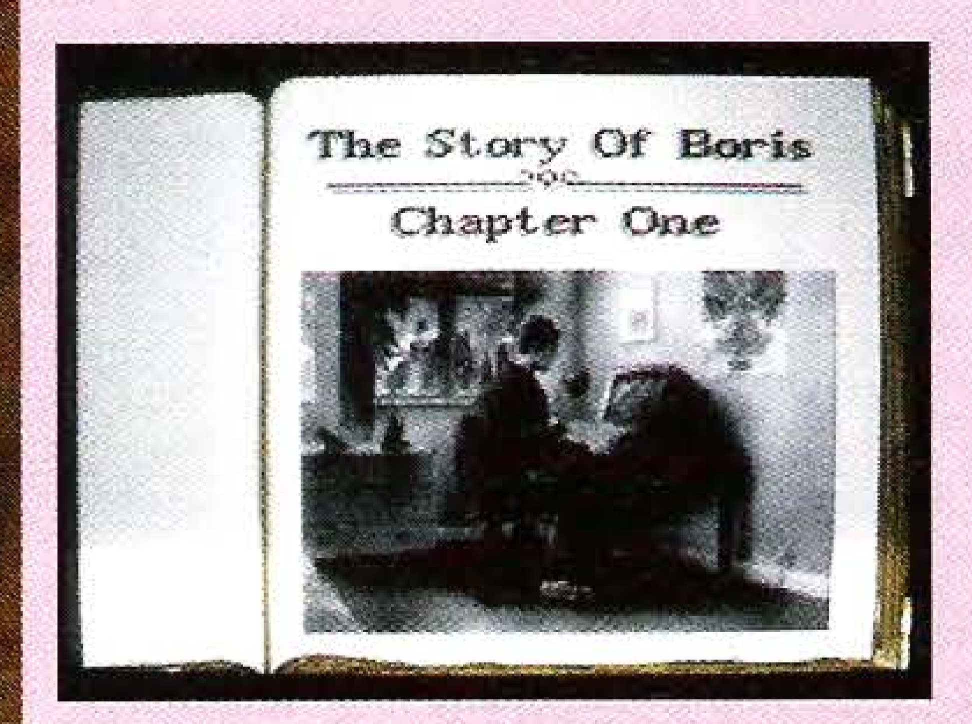
Last Minute

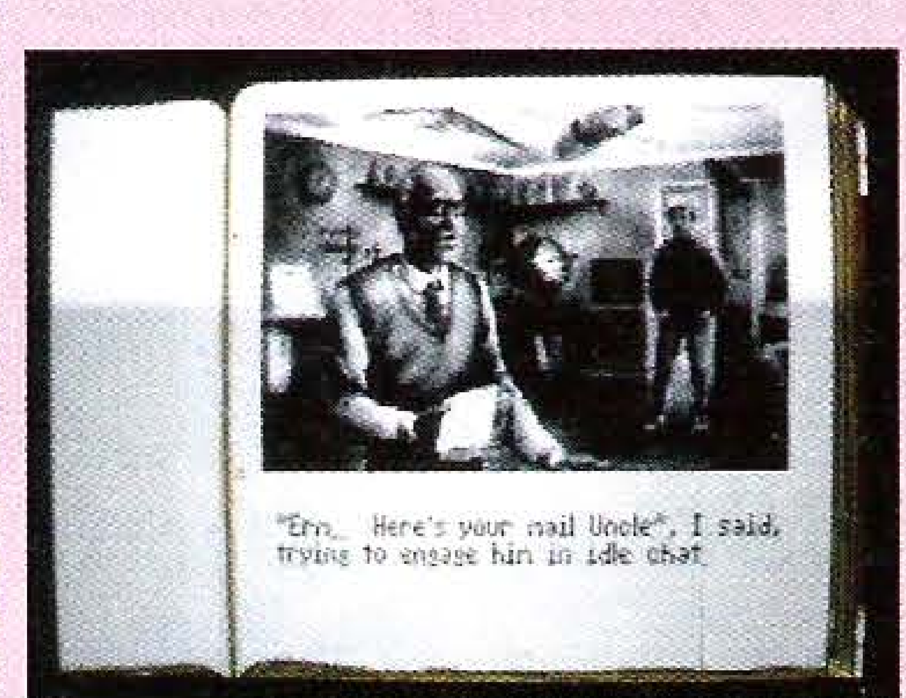
Wer einen prominenten Namen wie z.B. Verne hat, wird öfters gefragt: "Ist das nicht...?" – "Kann es sein...?" – "Sind Sie zufällig mit dem Schriftsteller...?" Dabei hat man mit dieser Materie überhaupt nichts am Hut. Oder?

UNIVERSE

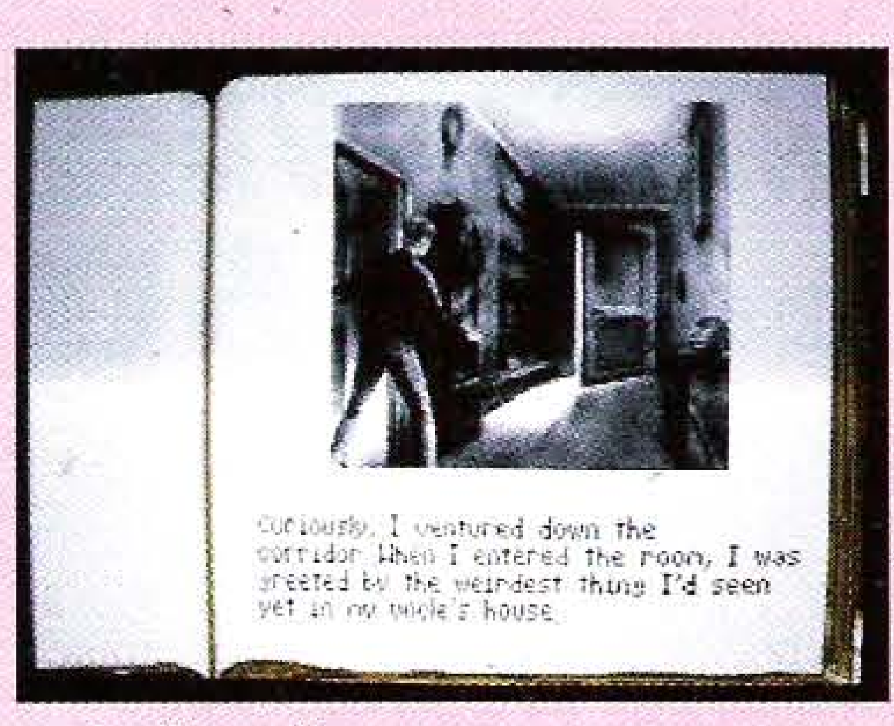
Amiga (1 MB RAM), **ca. 100 DM**, geplant für: **PC, PC CD-ROM, Amiga CD32**, Hersteller: **Core Design**, England, Muster von: **Hersteller.**

Wenn einer eine









▲ *So fing alles an*

Ein junger Mann namens Boris Verne tippt gerade eine Story in das Textsystem seines supertollen 35-Bit-Computers (32 drin, 3 im Sinn?) ein, deren Held er selbst ist. Was er darin erlebt, sprengt jeden Rahmen der Vernunft. So beginnt **Core Designs** Adventure **Universe**.

Was is'n das für'n Hebel da?

Boris bekommt von seiner Mutter den Auftrag, seinem Onkel George eine Nachricht zu übermitteln. Also strampelt er mit seinem Fahrrad durch den verschneiten Heimatort, um pünktlich beim Onkelchen einzutreffen.

Onkel George hat ein etwas seltsames Hobby: Er betrachtet sich als genialen Wissenschaftler und entwickelt dauernd irgendwelche Geräte, die auf den ersten Blick bestimmt eine Funktion haben – wenn man nur wüßte, welche!

Boris erreicht das Haus des Onkels, der ihn freundlich ins Haus bittet und eine heiße Tasse Tee anbietet. Der ist allerdings noch nicht fertig, und so trollt sich Onkelchen in die Küche. Während dessen schaut sich Boris nach neuen Gerätschaften um.

Am Ende eines längeren Flurs findet Boris ein Zimmer, in dessen Mitte ein überaus seltsames, eiförmiges Gerät steht – groß genug, um darin Platz zu nehmen. Natürlich wundert sich Boris über dieses Teil, ebenso natürlich siegt aber auch die Neugier über die Vorsicht. Boris drückt mal hier eine Taste, da einen Knopf, und schließlich zieht er an einem Hebel...

Trümmerlandschaft

...und fällt, aus ein paar Metern Höhe, auf den steinigen Boden eines Asteroiden. Der Überraschungseffekt ist wesentlich größer als bei einer Game-Show im Privatfernsehen.

Boris schaut sich um und entdeckt in der Ferne einen weiteren Asteroiden, auf dem viele Gebäude stehen. Kleine Raumfahrzeuge flitzen zwischen diesen umher. Neben dem Helden befindet sich eine seltsame Antennenanlage, die jedoch nicht zu funktionieren scheint. Außerdem führt eine breite Versorgungsleitung hinaus ins All, auf der man spazierengehen könnte, wenn's Wetter danach wäre.



▲ *Was'n'das'n für Kno...?!*

Boris wundert sich darüber, daß er es ohne Raumanzug hier aushält, hat aber eine Erklärung parat: "Wow, Onkelchen hat ein Virtual-Reality-Projekt im Hinterhändchen...". Frohgemut geht unser Boris-Klein in Richtung der Versorgungsleitung und stellt fest, daß diese über einem weiteren Asteroiden endet. Ein kurzer Sprung – und unser Held steht auf dem Brocken. Über die Rückkehr macht er sich spätestens jetzt Gedanken, denn die Versorgungsleitung ist ein wenig zu hoch für Boris. Nün gut, denkt er, irgendwie werde ich aus dieser Pseudo-Realität wieder rauskommen, spätestens dann, wenn Onkelchen den Tee bringt. Also geht die Suche weiter. Boris findet allerhand interessante Sachen, z.B. eine Metallstange, mehrere Steine und eine elektronische Steckkarte. Mit dem Zeugs in der Tasche macht er sich wieder in Richtung Versorgungsleitung auf, kommt aber immer noch nicht ran.

Jetzt bemerkt er zum ersten Mal einen kleinen Asteroiden, der sich drehend um den dreht, auf dem Boris steht (guter Reim, gelle?). Was also tun? Klar,

man nehme Anlauf und springe auf den "Drehdichmal" und von dort dann auf die Versorgungsleitung. Boris nimmt Anlauf, springt – und hat Mühe, das Abendessen bei sich zu halten. Er dreht sich nämlich kräftig mit. Natürlich versäumt er so den Absprung auf die Leitung und umkreist so unfreiwillig erst mal ein Stück Universum.

was passiert. Ein kleiner Monitor erhellt sich und gibt seltsame Zeichen von sich. Gleichzeitig blitzt es, Boris hat ein seltsames Gefühl im Kopf – und versteht plötzlich die Zeichen (was es nicht alles gibt), die auf dem Monitor stehen. Es handelt sich um einen Netzanschluß mit Terminal, über das er Aktionen auslösen kann. Nach mehreren



▲ *Sieht aus wie aufm Tennisplatz*

Zeitreise tut...

Beim zweiten Anlauf klappt's mit dem Abspringen, und Boris landet wieder sicher auf der abgerissenen Versorgungsleitung. Er geht zurück zum Ausgangspunkt und hofft, wieder in Onkelchens Zimmer zu stehen. Doch Pusteblume, irgend etwas stimmt da nicht. So langsam dämmert es dem guten Jungen, daß die virtuelle Realität nicht im mindesten virtuell, dafür aber um so mehr real ist. Anscheinend war das komische Ei, in das Boris eingestiegen ist, eine Zeitmaschine. Und irgendwie muß er sehen, daß er wieder zurückkommt.

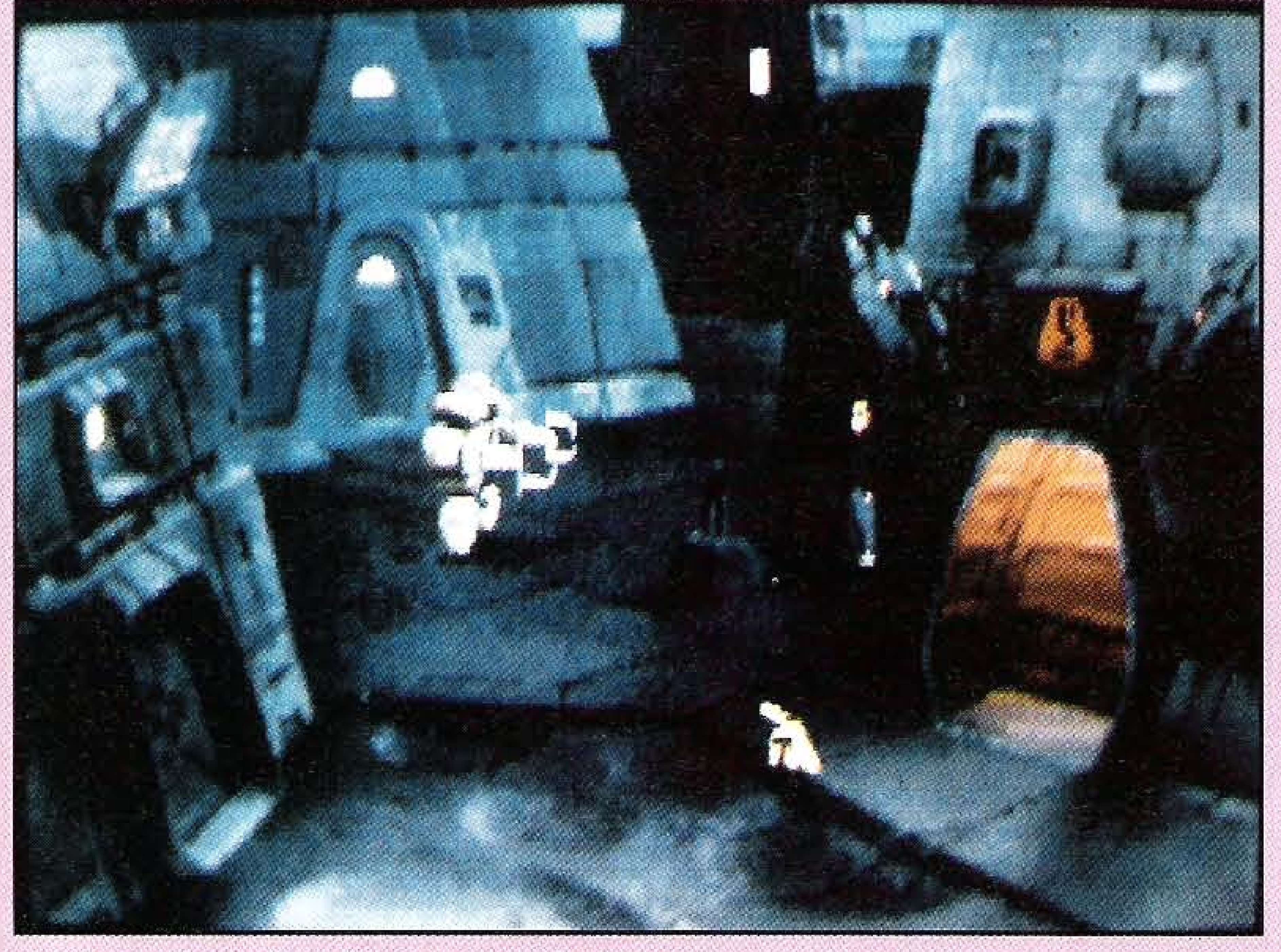
Wir basteln einen Übergang

Die Platine, die Boris gefunden hat, erinnert ein wenig an die defekte Sendeanlage. Sie könnte das Teil wieder in Funktion bringen. Also schnappt sich Boris die Metallstange und bricht die Abdeckung der Sendeanlage auf. Dann steckt er die Platine hinein und wartet,

Anläufen macht es plötzlich "klack!", und eine Brücke zur Asteroidenstadt entsteht. Und damit beginnt das Abenteuer um die Rettung des Universums erst richtig...

Universe ist bislang das erste Adventure, das Core Design im Sierra-Stil entwickelt hat. Die Ähnlichkeiten sind nicht zu übersehen: Das Handlungsmenü wird komplett mit der Maus bedient, die Inventarliste ebenfalls. Und die Story erinnert ziemlich stark an einen gewissen Herrn namens Roger Wilco, auch wenn der Humor hier nicht im Vordergrund steht. Trotzdem macht Universe durchweg eine gute Figur.

Die Animationen der Sprites sind gut gelöst, der rotierende Asteroid sieht wirklich so aus, und die Bewegungen der Figuren sind auch nicht holprig. Bei der von mir getesteten Amiga-Version mußte sich das Programmierer-Team auf 32 Farben beschränken, die kommende PC-Version darf dann wieder auf 256 Farben zurückgreifen. Trotzdem ist den Core-Design-Leuten eine ansprechende und nicht zu grobe Grafik gelungen.



▲ *Wo sind wir denn hier gestrandet?*

Das Aktionsanwahl per Maus ist manchmal etwas nervig: Unter dem ersten, durch Piktogramme dargestellten Aktionsmenü befindet sich ein zweites, so daß man zum Beispiel für das Springen (siehe oben) jeweils zweimal das richtige Icon im richtigen Augenblick anklicken muß (alles klar?). Die Steuerung ist also nicht unbedingt die Geglückteste, zumindest auf dem Amiga.

▲ *Woho ihis hihier deher Auhausgangangggg???*

Beim Sound muß man sich die gewohnten Dateien im MOD- oder Sample-Format anhören, viel darüber zu sagen ist nicht. Der Sound und die Effects passen zum Spiel, that's all!

Die mir vorliegende Version ist auf sechs Disketten verteilt und mal wieder nicht auf HD zu kopieren. Disk 1 ist ein NDOS-Format, vielleicht sollte man gewissen Leutchen in England mal das File-System für Festplatten am Amiga um die Ohren hauen. Ich hasse es, wenn ich für ein Adventure nicht nur neu booten muß, sondern auch den Rest der Zeit keine Kontrolle über die Resourcen meines voll erweiterten Multitasking-Systems habe. Mensch Leute, die Tage des A500 sind aber nu' langsam wirklich gezählt, gebt den anderen doch wenigstens die Chance, von der Platte zu spielen!

Genug gemeckert. Die PC-Version steht vor der Tür, und die sieht nicht schlechter aus, im Gegenteil! Ich denke, daß Core Design mit Universe einen ganz guten Griff in die Hitkiste getätigt hat – auch wenn das mit den Platten am Amiga mal wieder nervt.



MONDSÜCHTIG

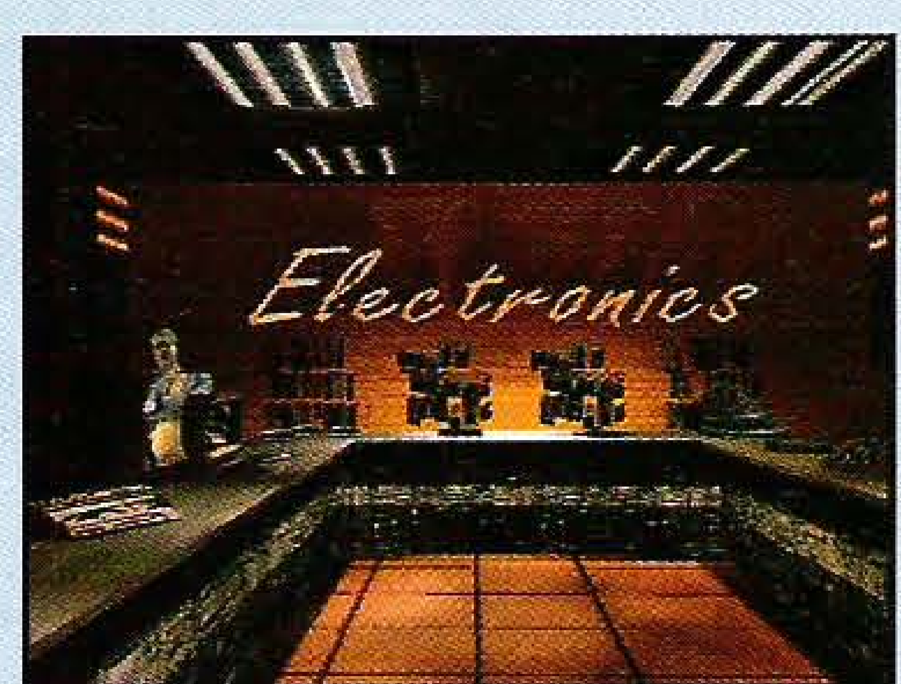
Mädchen, Mörder und Mutanten sind nur einige der heißen Ms, denen Ihr zusammen mit Eurem muffeligen Macho-Helden Tex Murphy in diesem neuen Digi-Krimi begegnen könnt. Das Grusel-Adventure UNDER A KILLING MOON verspricht eine ungewöhnliche Story und viel neue Technik. In München wurden dieser Tage erste Bilder und Szenen vorgestellt. ASM war für Euch dabei.

UNDER A KILLING MOON

–Work in Progress–

PC-CD-ROM, geplant für: **weitere CD-Plattformen**, Hersteller: **Access**, USA

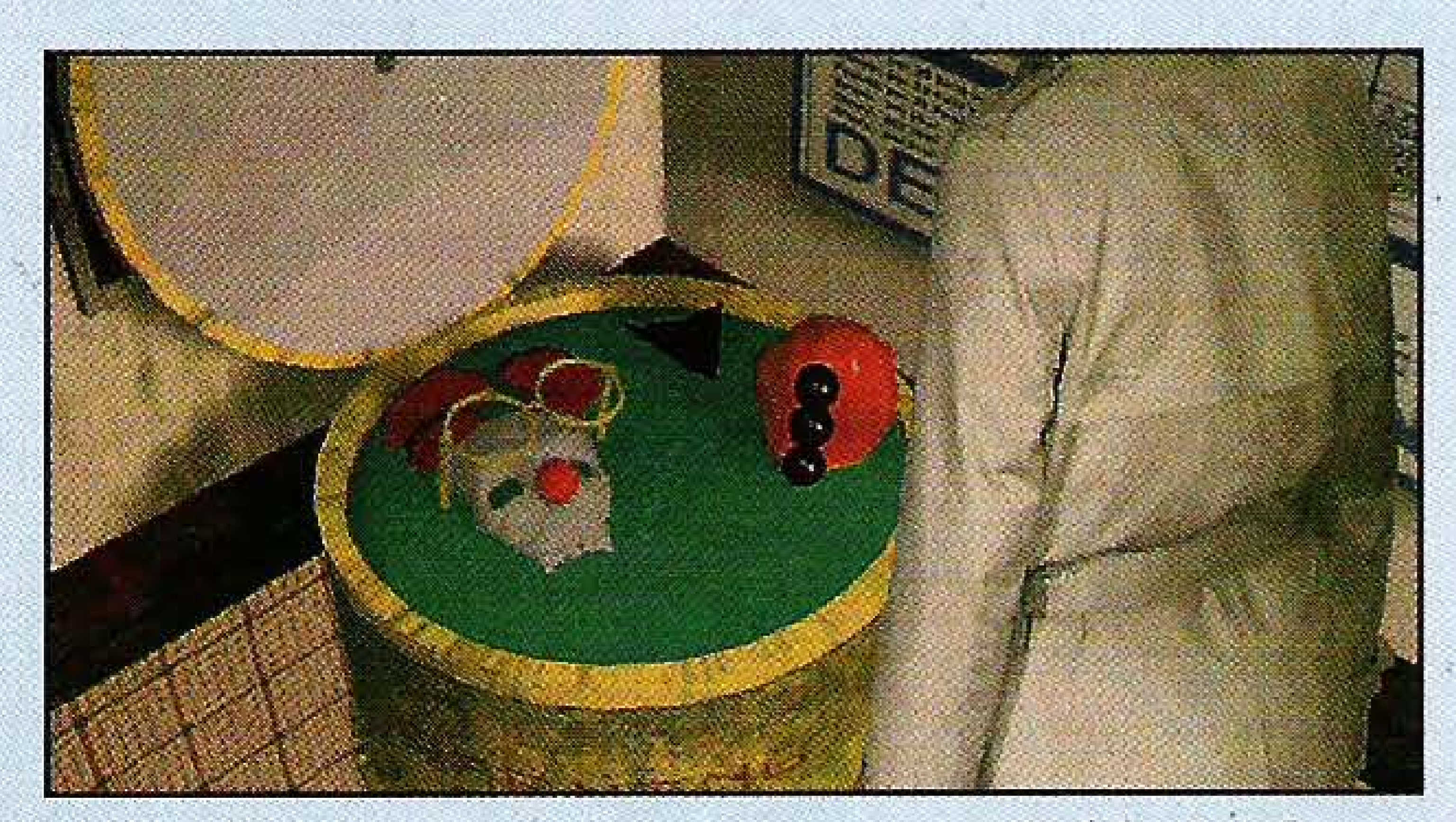
Ja, ja, so'n Weltkrieg hat irgendwie nix. Besser geworden ist durch Bomben, Giftgas und biologische Kriegführung jedenfalls noch nie etwas, und auch der dritte Weltkrieg war laut **Access** nicht gerade der große Erfolg. Wenn man einen Blick aus dem Bürofenster von Privatdetektiv Tex Murphy (Marke Mittelalter, müde, meistens erfolglos) wirft und sieht, was sich im Jahr 2045 in den Straßen von San Francisco so herumtreibt, dann kann einem schon angst und bange werden. Penner, Mutanten, tätowierte Schönheiten, Kobolde, Gestaltwandler – von dem Dreck und Müll einmal ganz abgesehen – bieten ein nicht gerade vertrauenerweckendes Bild.



▲ *Hübsch gemütlich, nicht wahr?*



▲ *Raumschiffe spielen in "Under a Killing Moon" ebenfalls eine Rolle*



▲ *Solche Funde vermiesen einem den ganzen Tag*

Alle Leute lieben Trottel

Selbst 'normale' Menschen wie Euer Held Tex Murphy haben außer einem interessanten Namen wenig zu bieten. Schick ist er wahrhaftig nicht (Columbo wäre dagegen ein Ausbund an Eleganz), seine Dußligkeit bringt ihn ständig in unangenehme Situationen (man sollte niemals aus Versehen seinen Revolver zum Fenster rausschmeißen und dann erwarten, daß man ihn wieder komplett und nicht nur die blauen Bohnen zurückbekommt), und was er Freunde nennt, möchte ich nicht mal zum Feind haben.

Mit diesem Trödie zieht Ihr nun also mausklickmäßig los. Und weil Tex keine Kohle, aber dafür reichlich Hunger hat, läßt er sich auch gleich auf ein paar nicht ganz saubere Aufträge ein, selbst wenn die unter reichlich mysteriösen Umständen zustande kommen.

Was als relativ einfache Untersuchung eines Einbruchs beginnt, wird im Laufe des Spiels immer komplexer, bis Tex nichts besseres zu tun hat, als mit Eurer Hilfe die Welt zu retten. Auf einer um den Mond kreisenden Raumstation soll das große Finale mit viel Krach und Feuerwerk stattfinden – es lebe die Science-fiction.

Futuristisch gibt sich auch die Technik, mit der **Under A Killing Moon** realisiert wurde. Euer Held ist nicht etwa ein gekonnt animierter Pixelhaufen: das wäre den Jungs von Access zu simpel gewesen. Nein, Tex wurde genau wie die anderen 29 Charaktere durch einen Schauspieler gemimt und dann digitalisiert, um einen möglichst lebensechten Eindruck auf den Monitor zu bekommen. Zu diesem Zweck wurden die 21 Darsteller (einige treten in einer Doppelrolle auf) per Black- und Blue-Screen-Verfahren einzeln gefilmt und dann in die gerenderten Hintergründe eingebaut. Die attraktiven Umgebungsbilder wurden übrigens per '3D-Studio' erstellt, einem professionellen und sehr fortschrittlichen 3D-Konstruktionsprogramm, mit dem sich fotorealistische Computergrafiken berechnen lassen. Der ganze Prozeß ist relativ aufwendig und erklärt die ziemlich lange Produktionszeit des Adventures, denn die ersten Scripts für das Game lieferte Chris Jones, seines Zeichens Regisseur und Hauptdarsteller von Killing Moon, bereits vor zwei Jahren ab.

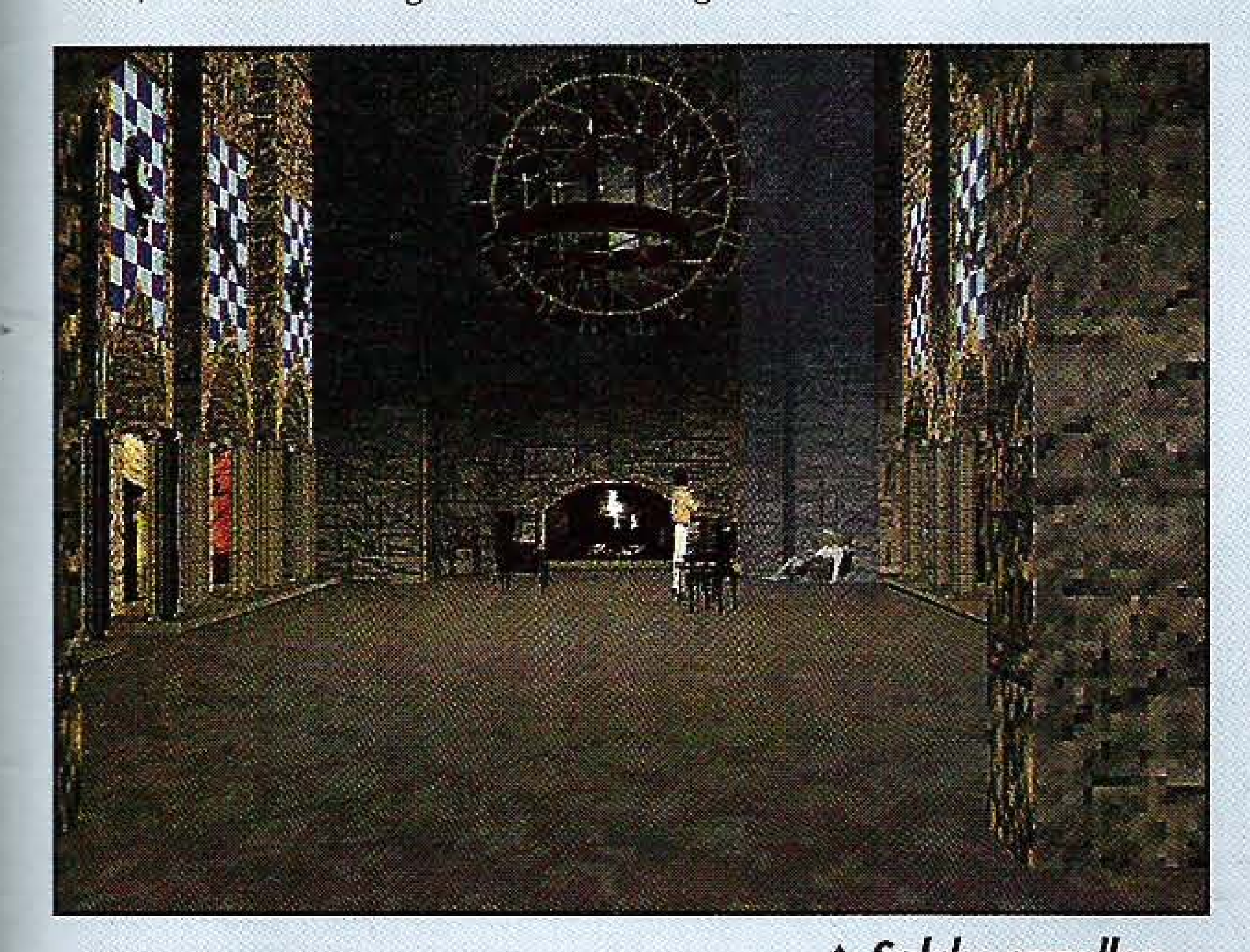
Umfaßt ein Script für einen normalen Eineinhalbstunden-Film etwa 100 Seiten, benötigte das Spiel fast doppelt so viel Material. Schließlich sollt Ihr Euch ja nicht nur mühelos durch hübsche Bildchen klicken, sondern auch Probleme und Rätsel auf verschiedene Arten angehen können. Infolgedessen stehen Euch in jeder Situation drei verschiedene Wege zur Verfügung, die Euch weiterbringen – oder auch nicht. Bei den vielen Dialogszenen beispielsweise könnt Ihr wählen, ob Ihr die Leute freundlich, fies oder sonstwie behandelt. Manche sind nur durch Drohungen zur Mitarbeit zu bewegen, während andere in diesem Falle eher zu schlagenden Argumenten neigen. Bestechung lohnt sich ebenfalls, und wenn es nur durch Schokoladentorte ist.

Laut Hersteller soll es fast immer mehrere Wege zur Lösung der Puzzles geben (sehr lobenswert), totale Sackgassen können durch einen weiteren freundlichen Zug der Access-Program-



▲ *Nein, es ist nicht die Würstchenbude neben dem Tronic-Verlag!*

mierer vermieden werden: Zur Rettung aus höchster Not wurde eine intelligente Hilfsfunktion mit eingebaut, die genau weiß, weshalb man gerade hemmungslos festhängt. Sie gibt immer genau den einen Hinweis, der ein Weiterspielen möglich macht – unbeabsichtigtes Lesen weiterführender Tips ist ausgeschlossen. Und falls Tex wirklich mal das Zeitliche segnen sollte, dann hilft ihm der Große Privatschnüffler im Himmel mit einem Hinweis und einem neuen Leben.



▲ *Solche exzellenten Grafiken erwarten uns*

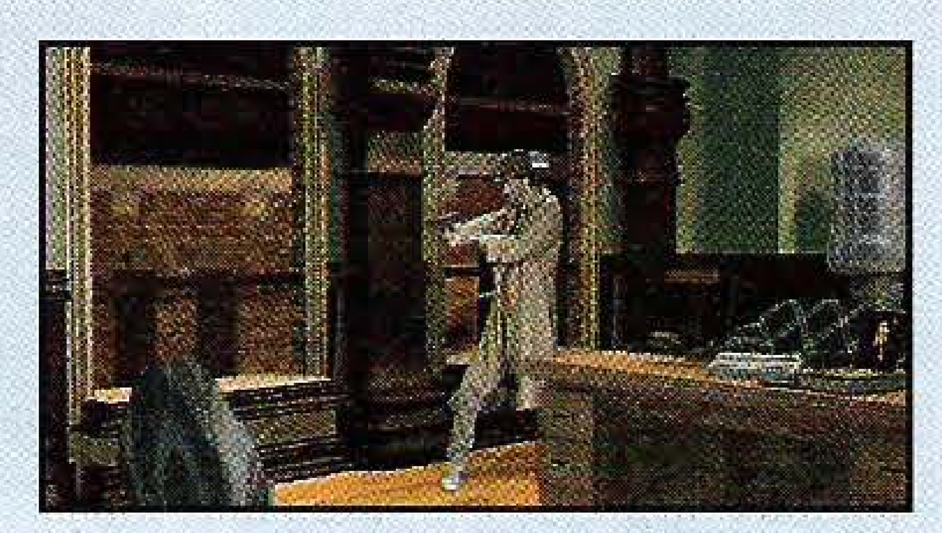
Digitale Wunderwelt

Falls Euch der Große Schnüffler übrigens bekannt vorkommen sollte, darf Euch das nicht weiter wundern. Im wahren Leben heißt er James Earl Jones und hat in Filmen wie 'Dr. Strangelove' oder 'The Hunt for Red October' mitgespielt – und außerdem Darth Vader in der Star-Wars-Trilogie seine Stimme geliehen. Auch drei weitere Hauptrollen sind hochkarätig besetzt. Altstar Brian Keith (kennt Ihr bestimmt als Richter aus 'Hardcastle & McCormick') spielt einen dubiosen Freund von Tex Murphy, Margot Kidder (die nicht gerade unattraktive Lois Lane aus den beiden 'Superman'-Filmen) eine Informantin, und Russell Means ('Der letzte Mohikaner') verwirrt Euch als 'das Chamäleon' mit seinen Gestaltwandlerfähigkeiten. Für alle drei war das die erste Gelegenheit, in einem Computerspiel zu agieren. David Ashby, einer der Access-Chefs, der bei den Dreharbeiten mit dabei war, erzählte stolz, daß sich die Filmstars zunächst nicht so recht vorstellen konnten, was mit ihren Aufnahmen geschehen würde. Bei der Hollywood-Premiere im letzten Monat allerdings seien sie mehr als überrascht und zufrieden gewesen, was das Resultat anbelangte – und würden jederzeit wieder für ein Game vor die Kamera treten.

Der Trend, Schauspieler für Computerspiele zu verpflichten, hält also an. Selbst hochkarätige Stars sagen nicht nein, wenn es darum geht, sich auch in diesem relativ neuen Medium zu profilieren. Donald Sutherland z. B. gab vor etwa einem halben Jahr sein Debüt auf der silbernen Scheibe, er spielte dort den verstorbenen Vater eines KGB-Agenten. In dem Politkrimi "Conspiracy" aus dem Hause Virgin Interactive hilft er seinem Sohn mit guten Ratschlägen aus dem Jenseits, wenn dieser Korruption und Schlendrian im russischen Geheimdienst aufdecken soll. Spannend, wenn auch technisch noch nicht so fortgeschritten wie 'Killing Moon'. Clint Eastwood wird demnächst in einer Retrospektive ebenfalls auf der silbernen Scheibe zu bewundern sein.



▲ *Hauptversammlung des Taubenzüchtervereins "Malteser Falke"*



▲ *Da, du Ameise, nimm das!*

Under A Killing Moon weist aber noch weitere Besonderheiten auf. Im Gegensatz zu optisch ähnlichen Produkten wie 'The 7th Guest' oder 'The 11th Hour' (beide von Virgin, mehr darüber auf Seite 72), bei denen Ihr Euch auf fest vorgegebenen Bahnen durch ein Spukhaus bewegt, soll Eurer Bewegungsfreiheit in der virtuellen Access-Welt keine Grenzen gesetzt sein. Laut Hersteller können Ihr Euch in den schön atmosphärischen Szenarien frei bewegen und mit den anderen Akteuren interaktiv agieren. Das bedeutet angeblich nicht nur, daß Ihr mit den Jungs und Mädels mehr oder minder gemütliche Plauderstündchen einlegt, sondern daß Ihr Euren Helden auch der jeweiligen Situation entsprechend körperlich steuern könnt. Vermutet Ihr eine Falle, schleicht Ihr Euch vorsichtig an. Wollt Ihr einen Verfolger überraschen, dreht Ihr Euch blitzartig um. Ihr könnt nach



▲ *Spielvorbereitungen für eine "Reise nach Jerusalem"*

oben wie nach unten schauen, Bilder an der Wand betrachten, Urkunden lesen – alles wie im richtigen Leben.

Ruckeln oder nicht ruckeln, das ist hier die Frage

Technisch sah das Ganze schon recht gut aus. Wenn es auf der Minimalkonfiguration (386/25 MHz) auch noch kräftig ruckelte, soll dies durch diverse Tricks und Verkleinern des Aktionsbildschirms in der Endversion vermieden werden. Auf einem 486DX2 sah es schon etwas besser aus, und für die Traumkonstellation (Pentium, Quadro-Speed-Laufwerk) wird wirkliche Filmqualität versprochen – bloß, wer hat so'n Ding?

Akustisch wird wohl jeder Besitzer eines SoundBlasters auf seine Kosten kommen, denn alle Texte erscheinen nicht nur auf dem Bildschirm, sondern jodeln auch fröhlich und sauber digitalisiert aus den Lautsprechern. Die Bildschirmtexte werden in einer deutschen Übersetzung erscheinen, ob die Stimmen nachsynchronisiert werden, steht noch nicht fest. Die Wahrscheinlichkeit ist jedoch relativ gering, dafür wurde das ursprünglich vorgesehene Budget des Spiels (2 Mio. $) schon zu sehr überzogen.

Wie Under A Killing Moon letztendlich aussehen und wieviel Gameplay auf den vier CDs enthalten sein wird, sollten wir bald nachprüfen können, denn als Erscheinungstermin wurde jetzt Mitte September angegeben. Bis dahin habt Ihr also noch etwas Zeit, Eure grauen Zellen auf Vordermann zu bringen, den Trenchcoat zu zerknautschen und 140 Märker zusammenzusparen – mehr soll das Game (bisher) nämlich nicht kosten.

AUF EINEN BLICK

Hit	Titel	Ausg.	S.	Rubrik
	Abenteuer Europa (PC)	07/94	51	Adventure
	Aces over Europe (PC)	02/94	54	Ballerspiel/Flugsim.
C	Across the Rhine (PC)	05/94	126	Fahrsim.
	Aegis – Guardian of the Fleet (PC-CD)	08/94	86	Fahrsimulation
*	Aero the Acrobat (MD)	09/94	125	Replay
*	Aero, the Acrobat (SNES)	03/94	53	Jump'n'Run
	Al Quadim (PC)	09/94	25	Adventure
*	Aladdin (MD)	01/94	98	Jump'n'Run
*	Aladdin (SNES)	02/94	14	Jump'n'Run
*	Aladdin (GG)	08/94	115	Replay
	Aladdin and the... (PC-CD)	05/94	95	Lernspiel
C	Aliens vs. Predator (Jag)	08/94	123	Reaktionsspiel
C	Alone in the Dark 2 (PC)	02/94	110	Adventure
	Alone in the Dark 2 (PC)	04/94	30	Adventure
*	Ambermoon (PC)	02/94	56	Rollenspiel
	Anstoß (A500)	01/94	87	Management-Sim.
	Anstoß (PC)	02/94	116	Replay
	Anstoß (A1200)	03/94	126	Replay
	Anstoß – World Cup Edition (PC-CD)	08/94	88	Sport
C	Arcade Pool (PC)	05/94	125	Sport
	Arena – The Elder Scrolls (PC)	06/94	28	Rollenspiel
	Arielle, die Meerjungfrau (GB)	08/94	113	Replay
	Armaeth – The Lost Kingdom (PC)	03/94	34	Adventure
	Asterix and Son (PC-CD)	04/94	87	Lernspiel
	Asterix and the Great... (MD)	03/94	27	Jump'n'Run
	Aufschwung Ost (PC)	01/94	92	Management-Sim.
	Award Winners Gold Edit. (AM)	05/94	51	Compilation
	B-Wing (PC)	02/94	55	Baller- und Prügelspiel
	Backstage (PC)	04/94	53	Adventure
	Banshee (A1200)	09/94	33	Baller- und Prügelspiel
	Batman Animated Series (GB)	02/94	33	Jump'n'Run
*	Battle Isle II (PC)	04/94	22	Strategie
	Battletoads (GG)	08/94	115	Replay
	Beastlord (AM	01/94	65	Jump'n'Run
*	Beneath a Steel Sky (PC)	04/94	28	Adventure
	Beneath a Steel Sky (AM)	07/94	119	Replay
C	Benefactor (AM)	06/94	125	Jump'n'Run
	Bifi 2 – Action in Hollywood (PC)	09/94	35	Adventure
C	Bioforge (PC)	08/94	124	Adventure
	Blades of Vengeance (MD)	01/94	91	Rollenspiel
	Blake Stone (PC)	03/94	119	Baller- und Prügelspiel
	Bloodnet (PC)	02/94	28	Rollenspiel
	Bloodstone (PC)	01/94	35	Rollenspiel
	Bob's Bad Day (AM)	02/94	37	Reaktionsspiel
	Breakline (PC)	06/94	29	Reaktionsspiel
	Brian the Lion (A1200)	06/94	30	Jump'n'Run
	Bubba'n'Stix (AM)	05/94	22	Jump'n'Run
	Build & Race B. Racers (PC-CD)	02/94	97	Fahrsimulation
C	Bundesliga Manager Hattrick (AM)	06/94	128	Management-Sim.
*	Bundesliga Manager Hattrick (A1200)	08/94	32	Management-Sim.
	Burning Steel (PC)-CD	08/94	88	Fahrsimulation
	Burning Steel II (PC)	06/94	34	Strategie
	C.I.T.Y. 2000 (PC-CD)	04/94	90	Adventure
	Caesars World of Boxing (CDI)	09/94	58	Strategie
	Cannon Fodder (AM)	03/94	62	Reaktionsspiel
	Cardiaxx (AM)	01/94	65	Baller- und Prügelspiel
C	Caribbean Disaster (PC)	08/94	119	Strategie
	Castle Quest (GB)	03/94	59	Strategie
	CDV Win Power Vol. 1 (PC-CD)	06/94	88	Lernspiel
C	Christoph Kolumbus (PC)	02/94	113	Management-Sim.
	Christoph Kolumbus (AM)	04/94	48	Management-Sim.
	Comanche: Over the Edge (PC)	04/94	57	Flugsimulation
	Companions of Xanth (PC)	03/94	30	Adventure
	Conspiracy (PC-CD)	05/94	93	Adventure
C	Corridor 7 (PC)	06/94	126	Baller- und Prügelspiel
	Corridor 7 (PC)	07/94	32	Baller- und Prügelspiel
C	Cosmic Spacehead (MD)	01/94	132	Jump'n'Run
	Cosmic Spacehead (MD)	03/94	53	Jump'n'Run
	Crazy Crack (PC)	03/94	119	Reaktionsspiel
	Crazy Sports Football (AM)	01/94	61	Sport
	Critical Path (PC-CD)	04/94	94	Adventure
	Cybermorph (Jag)	04/94	56	Baller- und Prügelspiel
	Cyberpunks (AM)	02/94	62	Baller- und Prügelspiel
	Cyberrace (PC)	03/94	32	Baller- und Prügelspiel
C	Cyberwar (PC-CD)	08/94	87	Reaktionsspiel
	D/Generation (PC)	06/94	119	Replay
	Daemonsgate (PC)	05/94	54	Rollenspiel
	Daemonsgate Vol 1 (PC)	07/94	87	Rollenspiel
	Das Dschungelbuch (GG, MS)	03/94	20	Jump'n'Run
	Das Schwarze Auge (PC-CD)	05/94	91	Adventure
	Das Telekommando kehrt z. (PC)	02/94	143	Adventure
*	Day of the Tentacle (PC-CD)	05/94	90	Adventure
*	Death or Glory (AM)	07/94	21	Strategie
	Deep Core (AM)	01/94	58	Jump'n'Run
C	Demolition Man (3DO)	03/94	22	Baller- und Prügelspiel
C	Dennis (PC)	01/94	22	Jump'n'Run
*	Der Clou (A1200)	05/94	26	Strategie-Adventure
*	Der Clou(PC)	09/94	123	Replay
*	Der Planer (PC)	04/94	26	Management-Sim.
	Der Planer Extra (PC)	06/94	33	Management-Sim.
	Der Schatz im Silbersee (PC)	02/94	18	Adventure
	Der Trainer (AM)	07/94	30	Sport
*	Der Trainer(PC)	09/94	123	Replay
	Die goldene Mähne des Samson (PC)	07/94	26	Adventure
C	Die Höhlenwelt (PC)	02/94	112	Adventure
*	Die Siedler (AM)	01/94	66	Management-Sim.
*	Die Siedler (PC)	07/94	117	Replay
	Die verhexte Stadt (PC)	07/94	55	Lernspiel
	Diggers (PC-CD)	08/94	89	Management-Sim.
	Digital Love (PC-CD)	06/94	57	Lernspiel
	Dimo's Quest (PC)	03/94	63	Jump'n'Run
	Discoveries of the Deep (PC)	01/94	88	Fahr- und Flugsim.
	Disposable Hero (AM)	03/94	33	Baller- und Prügelspiel
	Doofus (AM)	03/94	59	Jump'n'Run
	Doofus (PC)	07/94	118	Replay
	Dr. Robotniks M.B. Machine (MD)	07/94	52	Reaktionsspiel
	Dracula (PC)	01/94	24	Adventure
*	Dragon's Revenge (MD)	05/94	23	Automaten-Simulation
	Dragonsphere (PC)	03/94	64	Adventure
	Dragonsphere (PC-CD)	05/94	93	Adventure
C	DSA – Sternenschweif (PC)	07/94	129	Rollenspiel
*	DSA – Sternenschweif (PC)	08/94	16	Rollenspiel
	Duke Nukem II (PC)	03/94	118	Baller- und Prügelspiel
C	Durch die Wüste (PC)	06/94	123	Adventure
	Eagle Eye Myteries (PC)	08/94	54	Adventure
	Ecco the Dolphin (MS)	09/94	125	Replay
	Elfmania(AM)	09/94	26	Baller- und Prügelspiel
*	Elite II (PC)	01/94	95	Strategie
	Empire Deluxe (PC)	06/94	27	Strategie
	Entdeckungen der Welt (PC)	07/94	54	Lernspiel
	Entity (PC)	03/94	101	Jump'n'Run
	Epic Pinball (PC)	02/94	65	Automaten-Simulation
	Equinox (SNES)	08/94	38	Adventure
	Eternal Champions (MD)	08/94	38	Baller- und Prügelspiel
	Evolution Dino-Dudes (Jag)	08/94	114	Replay
	Eye of the Storm (A2000/4000)	07/94	28	Strategie
	F-1 (GG)	04/94	113	Replay
	F-117 A Stealth Fighter (AM)	01/94	129	Replay
C	F-14 Fleet Defender (PC)	05/94	125	Flugsimulation
	F-14 Fleet Defender (PC)	06/94	26	Baller- und Prügelspiel
	F-15 Strike Eagle II (MD)	02/94	119	Replay
	F-15 Strike Eagle III (PC-CD)	01/94	111	Fahr- und Flugsim.
	Fatman (AM)	01/94	28	Jump'n'Run
	Fatman (A1200)	03/94	126	Replay
	Felix the Cat (GB)	03/94	37	Jump'n'Run
*	FIFA International Soccer(MD)	03/94	55	Sport-Simulation
	Fire & Ice (AM)	03/94	33	Jump'n'Run
	Flying Fingers (PC)	08/94	58	Lernspiel
	Gabriel Knight (PC)	03/94	36	Adventure
*	Gauntlet 4 (MD)	03/94	29	Baller- und Prügelspiel
	Genesia (AM)	01/94	85	Management-Sim.
C	Genesis (AM)	04/94	121	Adventure
*	Goblins 3 (PC)	01/94	30	Adventure
*	Gods (MD)	07/94	118	Replay
	Goof Troop (SNES)	04/94	55	Jump'n'Run
	Halloween Harry (PC)	04/94	58	Jump'n'Run
	Hardcase # 1 (PC-CD)	08/94	89	Management-Sim.
C	Hattrick! (PC)	08/94	121	Sport
	Haunting – St. Polterguy (MD)	02/94	36	Jump'n'Run
C	Heimdall 2 (AM)	04/94	120	Rollenspiel
	Heimdall 2 (AM)	09/94	24	Rollenspiel
	Hell Cab (PC)	03/94	99	Adventure
	Hero Quest II (AM)	05/94	52	Rollenspiel
	Hired Guns (AM)	03/94	52	Rollenspiel
	Hocus Pocus(PC)	09/94	91	Jump'n'Run
	Hyper V-Ball (SNES)	08/94	52	Baller- und Prügelspiel
	Hyperdunk (MD)	07/94	28	Sport
	Hyperion (AM)	05/94	30	Reaktionsspiel
	In Extremis (PC)	05/94	57	Baller- und Prügelspiel
	Inca II – Wiracocha (PC-CD)	02/94	92	Adventure
*	Incredible Toons (PC)	02/94	26	Denk- und Knobelspiel
	Indianapolis Motor Speedw. Exp. Pack (PC)	09/94	27	Sport/Fahrsimulation
*	Indy Car Racing (PC)	03/94	16	Sport/Rennsimulation
	Indycar Circuits Exp. Pack(PC)	09/94	27	Sport/Fahrsimulation
C	Inherit The Earth (PC)	08/94	123	Denk- und Knobelspiel
	Innisbrook/Peeble Beach (PC)	03/94	61	Sport-Simulation
*	Innocent Until Caught (PC)	01/94	36	Adventure
	Inspector Zebok – Das Erbe (PC)	09/94	55	Adventure
	Iron Helix (PC-CD)	01/94	108	Adventure
C	Ishar III (PC)	06/94	123	Rollenspiel
C	Jagged Alliance (PC)	01/94	133	Strategie
	James Pond 3 (MD)	04/94	112	Replay
*	James Pond 3 (A1200)	09/94	124	Replay
	Jim Power (PC)	04/94	34	Baller- und Prügelspiel
*	Jim Power (SNES)	04/94	111	Replay
	John Madden Football (3DO)	08/94	92	Sport
*	Journeyman Project (PC)	03/94	98	Adventure
	Jurassic Park (A500/A1200)	03/94	127	Replay
	Jurassic Park Interactive (3DO)	08/94	92	Baller- und Prügelspiel
	K240 (AM)	09/94	28	Strategie
	King of the Dragons (SNES)	09/94	26	Baller- und Prügelspiel
*	Kirby's Pinball Land (GB)	05/94	55	Automaten-Simulation
	Krusty's Fun House (PC)	02/94	117	Replay
C	Kyrandia 3 (PC)	08/94	120	Adventure
*	Kyrandia II (PC)	03/94	18	Adventure
	Labyrinth of Time (PC-CD)	02/94	93	Adventure
	Lamborghini Am. Challenge (PC)	07/94	52	Fahrsimulation
	Lands of Lore (PC-CD)	05/94	91	Adventure
*	Lawnmower Man (SNES)	02/94	51	Baller- und Prügelspiel
*	Lawnmower Man (PC-CD)	04/94	20	Jump'n'Run
	Liberation (AM)	06/94	119	Replay
	Litil Divil (PC)	03/94	28	Jump'n'Run
	Lotus II R-E-C-S (MD)	04/94	111	Replay
*	Mad News (PC)	07/94	14	Management-Sim.
	Magic Boy (AM)	02/94	35	Jump'n'Run
*	Magic of Endoria (PC)	06/94	22	Strategie
	Man Enough (PC-CD)	03/94	66	Adventure

Hit	Titel	Ausg.	S.	Rubrik
	Mario's Time Machine (PC)	03/94	65	Lernspiel
	Master of Orion (PC)	02/94	32	Strategie
	McDonald's Tres. Land Adv.(MD)	08/94	31	Jump'n'Run
C	Mechwarrior 2 – The Clans (PC)	04/94	119	Baller- und Prügelspiel
	Mega Motion (AM)	05/94	56	Denk- und Knobelspiel
	Megarace (PC-CD)	06/94	55	Flugsimulation
*	Mephisto Genius 2.0 (PC)	02/94	27	Strategie
	Metal & Lace (PC)	02/94	34	Reaktionsspiel
*	Microcosm (CD32)	03/94	105	Baller- und Prügelspiel
	Mind Castle (PC)	03/94	64	Lernspiel
*	Mr. Nutz (AM)	02/94	142	Jump'n'Run
	Mr. Nutz (SNES)	05/94	20	Jump'n'Run
*	Myst (PC-CD)	06/94	58	Adventure
C	Mystic Towers (PC)	09/94	91	Jump'n'Run
	Naughty Ones (A1200/A4000)	05/94	30	Jump'n'Run
	NBA Jam (MD)	05/94	118	Replay
	NBA Jam (SNES)	05/94	34	Sport
	NBA Showdown '94 (MD)	08/94	39	Sport
	1990 – Die 1993 Edition (AM)	02/94	31	Management-Sim.
	1990 (PC)	08/94	114	Replay
	NFL Coaches Club Football (PC)	01/94	86	Sport
	Nicky 2 (PC)	02/94	118	Replay
	Nomad (PC)	04/94	50	Strategie
	Normy's Beach Babe-O-Rama (MD)	07/94	34	Jump'n'Run
	Oceans Below (PC-CD)	02/94	96	Lernspiel/Adventure
	Operation Logic Bomb (SNES)	01/94	56	Baller- und Prügelspiel
	Oscar (CD32)	01/94	111	Jump'n'Run
	Oscar (A500, PC, PC-CD)	02/94	121	Replay
*	Oscar (A1200/A4000)	02/94	120	Replay
	Othello (CDI)	09/94	58	Strategie
C	Outpost (PC)	05/94	127	Management-Sim.
	Outpost (PC)	09/94	36	Management-Sim.
	Overkill (A1200)	01/94	29	Baller- und Prügelspiel
C	Overlord D-Day (PC)	03/94	137	Flugsimulation
	Oxyd Magnum (PC)	01/94	62	Denk- und Knobelspiel
	Oxyd Magnum (Amiga)	01/94	130	Replay
	Ozzies Kreativitätszentrum (PC)	07/94	54	Lernspiel
	Pacific Strike (PC)	07/94	24	Flugsimulation
	Perihelion (AM)	06/94	31	Rollenspiel
	Peter Pan (PC)	07/94	56	Lernspiel
C	Pinball Dreams 2 (PC)	07/94	127	Automaten-Simulation
	Pinball Dreams 2 – Data Disk(PC)	09/94	29	Automatensimulation
*	Pinball Fantasies (A1200)	01/94	128	Replay
*	Pinball Fantasies (PC)	04/94	110	Replay
	Pink & Kooky's Cuckoo Zoo (PC, PC-CD)	09/94	83	Lernspiel
C	Pink Panther goes to... (MD)	03/94	135	Jump'n'Run
C	Pinkie (AM)	04/94	121	Jump'n'Run
*	Pirates! Gold (CD32)	05/94	92	Strategie
*	Pizza Connection (AM)	05/94	32	Management-Sim.
C	Pizza Connection (PC)	02/94	114	Management-Sim.
	Plok (SNES)	08/94	51	Jump'n'Run
	Pocky & Rocky (SNES)	07/94	34	Baller- und Prügelspiel
	Police Quest IV (PC)	03/94	54	Adventure
	Pop'n Twinbee (GB)	08/94	52	Baller- und Prügelspiel
	Pop'n Twinbee – Rainbow... (SNES)	07/94	26	Baller- und Prügelspiel
	Power Strike II (GG)	08/94	55	Baller- und Prügelspiel
	Privateer Mission Disk (PC)	06/94	33	Management-Sim.
	Putt Putt g. t.t. Moon (PC-CD)	06/94	87	Lernspiel
	Quantum Gate (PC-CD)	06/94	89	Adventure
	Quest for Glory 4 (PC)	05/94	29	Adventure
	Radtour in der Bretagne (PC)	02/94	65	Lernspiel
	Raiden (Jag)	05/94	35	Baller- und Prügelspiel
	Railway Challenge (PC)	02/94	60	Management-Sim.
	Rainbow Pascal (PC)	07/94	55	Lernspiel
	Rally (PC)	02/94	53	Fahrsimulation
	Ravenloft (PC)	07/94	22	Rollenspiel
*	Rebel Assault (PC-CD)	01/94	14	Action
C	Red Ghost (PC)	06/94	127	Strategie
	Red Hell (PC-CD)	08/94	85	Adventure
*	Return to Zork (PC-CD)	01/94	18	Adventure
*	Reunion (PC)	05/94	31	Management-Sim.
C	Rise of the Robots (PC-CD)	04/94	116	Reaktionsspiel
	Road Rash (GG)	08/94	113	Replay
C	Robinson's Requiem (PC)	03/94	134	Baller- und Prügelspiel
*	Robinson's Requiem (PC)	09/94	14	Adventure
C	Rock'n'Roll Years 50's (PC-CD)	06/94	53	Denk- und Knobelspiel
C	Rüsselsheim (PC)	07/94	128	Management-Sim.
	Rüsselsheim (PC)	08/94	34	Management-Sim.
	Sabre Team (PC)	08/94	115	Replay
	Sabre Team (A1200)	09/94	124	Replay
*	Sam & Max Hit the Road (PC)	02/94	20	Adventure
*	Sango Fighter (PC)	01/94	105	Baller- und Prügelspiel
*	Scooters Zauberschloß (PC)	02/94	66	Lernspiel
*	Secret of Mana (SNES)	02/94	59	Adventure
C	Seventh Sword of Manor (PC)	04/94	119	Rollenspiel
	Shadow of Yserbius (PC)	01/94	89	Rollenspiel
	Shadowcaster (PC)	02/94	50	Jump'n'Run
*	Silpheed (MD-CD)	03/94	106	Jump'n'Run
*	Sim City 2000 (PC)	04/94	14	Management-Sim.
*	Simon the Sorcerer (AM)	03/94	124	Replay
C	Simon the Sorcerer 2 (PC)	08/94	120	Adventure
	Skitchin (MD)	07/94	53	Fahrsimulation
	Skyblazer (SNES)	08/94	51	Baller- und Prügelspiel
	Slater and Charlie go... (PC)	02/94	64	Lernspiel
*	Soccer Kid (A1200)	03/94	126	Replay
	Software Manager (AM)	04/94	52	Management-Sim.
	Software Manager (PC)	07/94	120	Replay
*	Sonic 3 (MD)	06/94	14	Jump'n'Run
	Sonic Chaos (MS)	02/94	55	Jump'n'Run
*	Sonic Spinball (MD)	03/94	60	Automaten-Simulation
	Space Hulk (AM)	01/94	129	Replay
*	Space Job (PC)	01/94	54	Strategie-Adventure
	Spaceward Ho! (AM)	06/94	119	Replay
C	Spud Boy (CD32)	06/94	86	Jump'n'Run
	SSN-21 Seawolf (PC)	06/94	35	Flugsimulation
*	Star Trek – 25th Anniversary (A1200)	03/94	125	Replay
*	Star Trek – Judgment Rites (PC)	04/94	18	Adventure
C	Star Trek – Next Gen. (PC)	06/94	122	Adventure
	Stardust (AM)	02/94	61	Baller- und Prügelspiel
	Stimpy's Invention (MD)	07/94	33	Jump'n'Run
	Street Fighter II (PC)	02/94	118	Replay
	Streets of Rage (MS)	08/94	113	Replay
	Striker (SNES)	03/94	56	Sport-Simulation
	Sub-Terrania (MD)	08/94	35	Baller- und Prügelspiel
*	Subwar 2050 (PC)	01/94	68	Flug- und Fahrsim.
*	Super Bomberman (SNES)	02/94	136	Reaktionsspiel
	Super Methane Brothers (AM)	08/94	39	Jump'n'Run
	Super Wing Commander (3DO)	07/94	92	Flugsimulation
	Syndicate Data Disk (PC)	03/94	35	Baller- und Prügelspiel
C	System Shock (PC)	07/94	126	Baller- und Prügelspiel
	Tazmania (GB)	03/94	57	Jump'n'Run
*	Tempest 2000 (Jag)	08/94	36	Reaktionsspiel
	Terminator Rampage (PC)	02/94	144	Baller- und Prügelspiel
	Tesserae (PC)	04/94	49	Denk- und Knobelspiel
C	The 11th Hour(PC)	09/94	57	Adventure
	The Addams Family (MD)	04/94	112	Replay
	The Battle of Olympus (GB)	01/94	37	Baller- und Prügelspiel
	The C.H.A.O.S. Cont. (PC-CD)	06/94	57	Rollenspiel
	The Challenge of Racer X (PC)	02/94	58	Fahrsimulation
	The Chaos Engine (A1200)	03/94	127	Replay
	The Even More I. Machine (PC)	02/94	29	Strategie
	The Flintstones (SNES)	07/94	31	Baller- und Prügelspiel
	The Geekwad (PC)	01/94	34	Denk- und Knobelspiel
	The Horde (3DO)	06/94	56	Strategie
C	The Incredible Hulk (MD)	08/94	122	Baller- und Prügelspiel
C	The Jungle Book (SNES)	08/94	119	Jump'n'Run
*	The Jungle Book (SNES)	09/94	20	Jump'n'Run
C	The Lion King (SNES)	09/94	126	Jump'n'Run
*	The Lost Vikings (MD)	09/94	125	Replay
	The Ottifants (MS)	01/94	130	Replay
	The Ottifants (MD)	03/94	125	Replay
*	The Second Samurai (AM)	03/94	26	Jump'n'Run
	Theatre of Death (PC)	09/94	34	Baller- und Prügelspiel
C	Theme Park (A1200)	06/94	125	Management-Sim.
*	Theme Park (PC)	09/94	56	Management-Sim.
*	Thunderhawk (MD-CD)	03/94	107	Flug-Simulation
C	Tie Fighter (PC)	04/94	122	Baller- und Prügelspiel
	Tie-Fighter (PC)	09/94	30	Flugsimulation
*	Tiny Toon Adventures 2 (GB)	02/94	30	Jump'n'Run
	TMHT – Tournament (MD)	02/94	63	Baller- und Prügelspiel
*	Toe Jam & Earl 2 (MD)	05/94	24	Jump'n'Run
	Top Gear 2 (SNES)	04/94	53	Fahrsimulation
	Tornado (A1200/4000)	09/94	124	Replay
	Total Carnage (A1200)	07/94	50	Baller- und Prügelspiel
	Total Carnage (GB)	07/94	120	Replay
	Total Eclipse (3DO)	05/94	89	Baller- und Prügelspiel
	Tubular Worlds (PC)	08/94	56	Baller- und Prügelspiel
C	Turbo Trax (AM)	05/94	126	Fahrsimulation
	Twisted (3DO)	07/94	93	Denk- und Knobelspiel
C	UFO (PC)	03/94	136	Management-Sim.
*	UFO (PC)	05/94	28	Management-Sim.
*	Ultima VIII – Pagan (PC-CD)	06/94	14	Rollenspiel
	Ultimate Soccer (MS)	08/94	57	Sport
C	Under a Killing Moon (PC)	07/94	88	Adventure
	Uninvited u.a. (PC)	01/94	90	Adventure-Compilation
	Unnecessary Roughness (PC)	06/94	27	Sport
C	Urban Strike (MD)	08/94	121	Reaktionsspiel
	Uridium II (AM)	02/94	52	Reaktionsspiel
C	Val d'Isere Championsh. (SNES)	02/94	113	Reaktions-/Sportspiel
	Veediots (SNES)	07/94	32	Jump'n'Run
C	Veltion (PC)	07/94	87	Adventure
	Virtua Racing (MD)	05/94	53	Fahrsimulation
	Virtual Pinball (MD)	01/94	63	Simulation
C	Virus Alert (AM)	06/94	124	Jump'n'Run
C	Vital Light (AM)	09/94	127	Baller- und Prügelspiel
	Walls of Rome (PC)	03/94	58	Strategie
	Wario Land(GB)	08/94	33	Jump'n'Run
C	Whale's Voyage II (PC)	08/94	118	Rollenspiel
	Who Killed Sam Rupert (PC)-CD	06/94	83	Denk- und Knobelspiel
	Who Shot Johnny Rock? (PC)	07/94	89	Adventure
	Wild West (PC)	08/94	56	Adventure
	Wing Commander Armada (PC)	08/94	28	Baller- und Prügelspiel
	Winter Olympics (AM)	05/94	119	Replay
	Winter Olympics (PC)	04/94	54	Sport
	Wonder Boy in Monster W. (MS)	01/94	96	Jump'n'Run
	World Cup Soccer (GG)	04/94	55	Sport
*	World Cup Striker (SNES)	05/94	50	Sport
*	World Cup Striker (GB)	05/94	119	Replay
C	World Cup USA '94 (AM)	07/94	126	Sport
	Wrath of the Gods (PC)	07/94	86	Adventure
	XMas Lemmings (PC)	03/94	61	Denk-und Knobelspiel
*	Young Merlin (SNES)	03/94	31	Jump'n'Run
*	Zeppelin (PC)	03/94	24	Management-Sim.
*	Zombies (SNES)	01/94	64	Baller- und Prügelspiel
*	Zool (MD)	04/94	113	Replay
*	Zool 2 (AM)	02/94	24	Jump'n'Run
*	Zool 2 (A1200)	07/94	120	Replay

Legende:
* = Hit/Megahit
C = Coming Soon

A500/1200/4000 = Amiga 500 usw.
AM = Amiga
CD32 = Amiga CD32
GB = Game Boy
GG = Game Gear
Jag = Atari Jaguar
Mac = Apple Macintosh
Mac-CD = Macintosh-CD
MD = Mega Drive
MD-CD = Mega-CD
PC-CD = PC-CD-ROM
MS = Master System
SNES = SuperNES

IMPRESSUM

Herausgeber
Christian Widuch

Chefredakteur
Peter Schmitz (sz, verantw.)

Stellv. Chefredakteurin
Vera Brinkmann (vb)

Redaktion
Jürgen Borngießer (jb), Silvia Dicke (sd), Marcus Höfer (cus), Thomas Morgen (tom), Klaus Trafford (kate)

Autoren dieser Ausgabe
Roland Heibert, Antje Hink (ah), Andreas Lober (al), Michael Suck (msu)

Chef vom Dienst
Stefan Martin Asef (sma)

Titel
"Universe", © Core Design

Comics
Matthias Neumann

Korrespondenz USA
Markus Krichel (mk)

Korrespondenz England
Derek dela Fuente (ddf)

Anzeigenadministration
Anja Seiler, Tel.: (0 56 51) 97 96 12

Anzeigenverkauf & Mediaberatung
Andrea Austen, Tel.: (0 56 51) 97 96 12
Gerlinde Rachow (Leitung), Tel.: (0 56 51) 97 96 14
Anja Seiler, Tel.: (0 56 51) 97 96 12

Anzeigendisposition
Sibylle Biehl, Tel.: (0 56 51) 97 96 16
Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 8 ab 1. Januar 1994

Repräsentant im Ausland
GB: German Media Service LTD, Claire Byron, 1 Lampton Place, GB-London W11 25 H, Phone: GB (071) 2215462, Fax: GB (071) 2290795

Grafikdesign + Satz (DTP):
Regina Sieberheyn, Dirk Anhof, Lars Völke, Silvia Führer, Katja Braun

Reproduktion
REPRO-Gesellschaft für Druckformherstellung mbH, 34123 Kassel

Druck und Gesamtherstellung
Druckhaus Dierichs GmbH & Co.KG, 34010 Kassel

Vertrieb
VPM Pabel Moewig KG, 65047 Wiesbaden, Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel), Österreich, Schweiz

Abonnement
Jahresabonnement (12 Ausgaben),
Halbjahresabonnement (6 Ausgaben),
Inland DM 79,20 (Hj.: DM 39,60),
Ausland DM 95,50 (Hj.: DM 47,75)
Ein Abonnement verlängert sich um den Bezugszeitraum, wenn es nicht bis 6 Wochen vor Ablauf schriftlich gekündigt wurde.

Abonnement-Verwaltung
Tanja Mosebach, Tel. (0 56 51) 97 96 19

Bankverbindung
Empfänger: Tronic-Verlag GmbH & Co.KG
Institut: Postgiroamt Frankfurt/M.,
BLZ: 500 100 60, Kto.-Nr. 244 35 - 603
Wir bitten unsere ausländischen Kunden, nur mit Euroscheck zu zahlen.

Verlag und Redaktion
Tronic-Verlag GmbH & Co.KG,
Verwaltung/Vertrieb/Anzeigen/Marketing: Bremer Str. 10a,
D-37269 Eschwege, Telefon: 0 56 51/97 96-0,
Telefax: 0 56 51/97 96-44
Gesch.-Ltg./Redaktionen: Hessenring 32,
D-37 269 Eschwege, Telefon: 0 56 51/9 29-0,
Telefax: 0 56 51/9 29-141
BTX: 0 56 51 92 9-0001
ASM-Hotline (nur Mi. 16.30 h – 19 h):
(0 56 51) 929 - 260 oder (0 56 51) 929 - 261

Der Inhalt dieser Ausgabe wurde auf **umweltfreundlichem Papier** gedruckt, bei dessen Fertigung nur noch elementarchlorfrei gebleichter Zellstoff zum Einsatz kommt. Das Papier verfügt über einen wesentlich geringeren Dioxin-Gehalt und trägt zusätzlich zur Gewässerentlastung bei.

Manuskripte und Programme
Manuskripte und Programme werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen jedoch frei von Rechten Dritter sein. Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art (auch Leserbriefen) gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Tronic-Verlagsgesellschaft herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann trotz sorgfältiger Prüfung nicht übernommen werden. Namentlich gekennzeichnete Beiträge geben nicht unbedingt die Meinung der Redaktion wieder. Für unverlangt eingesandte Manuskripte und Programme jeder Art kann keine Haftung übernommen werden.



Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW) ISSN 0933-1867



Nesquik (ASM 8/94, Nestlé)

Lösung: a) Quiky, b) Nesquik

Aus dem Riesenberg von Zuschriften wurden die folgenden 20 Gewinner gezogen.

Je eine prall gefüllte Nesquik-Sporttasche geht an:

Peter Lappnau, 24783 Osterrönfeld
Gunnar Seemann, 6460 Sonderborg (Dänemark)
Manfred Charnetzki, 24340 Eckernförde
Sascha Grohmann, 34388 Trendelburg
Birger Hoyer, 27755 Delmenhorst
Frank Steigler, 40822 Mettmann
Mark Lüttig, 59065 Hamm
Madlen und Nadin Bubolz, 02681 Crostau
Uwe Kuntz, 67466 Lambrecht
Stephan Gazinski, 92444 Rötz

Je einen Plüsch-Bunny erhalten:

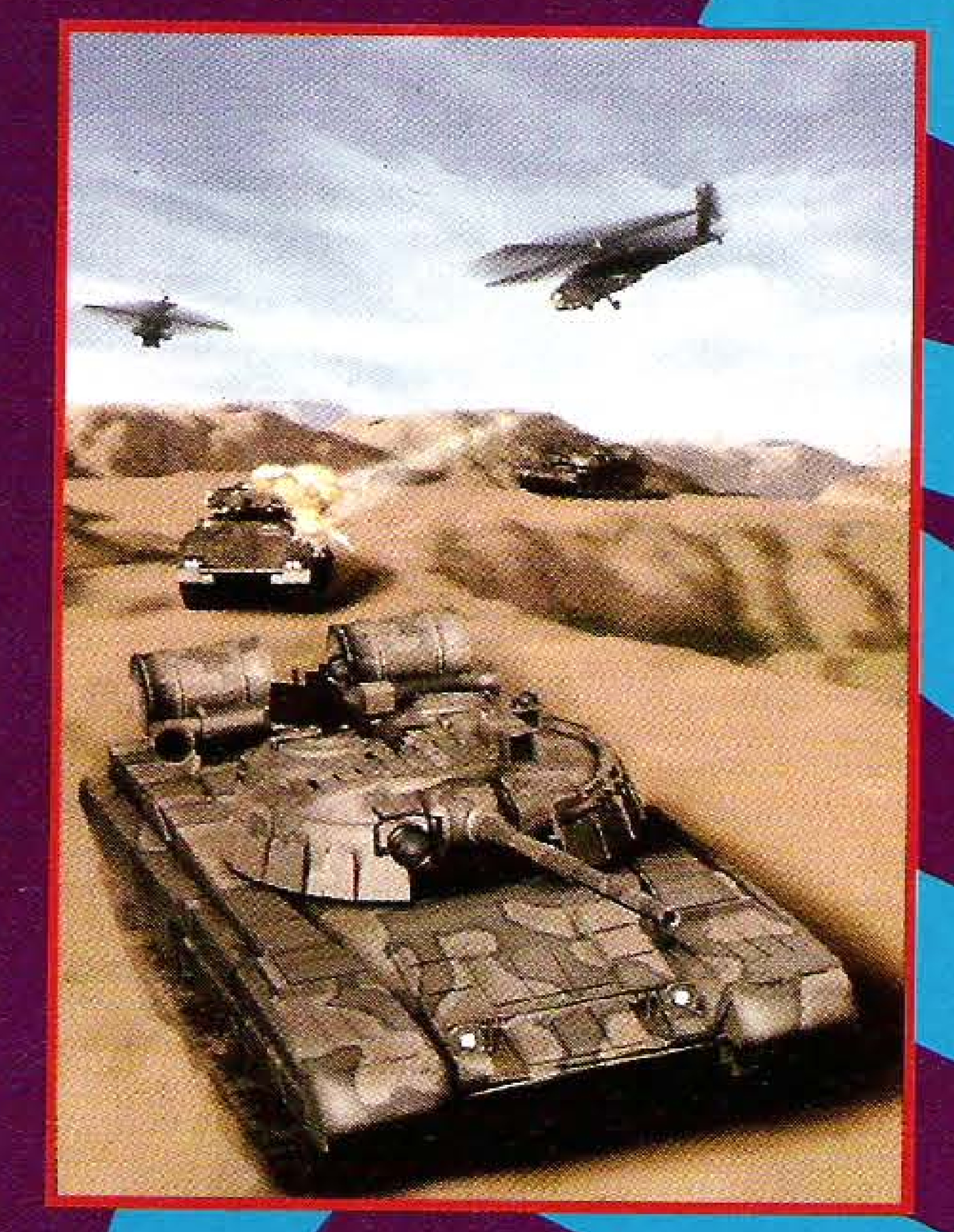
Christopher Gatsche, 04425 Taucha
Oliver Süß, 33739 Bielefeld
Markus Kopp, 40667 Meerbusch
Maurice Peiné, 10623 Berlin
Sascha Löwenstein, 45527 Hattingen
Sebastian Kuck, 51105 Köln
Wolf Michael Gerlach, 73033 Göppingen
Steve Hassenberg, 39108 Magdeburg
Dominik Thiele, 50189 Elsdorf
Florian Zeinl, 93053 Regensburg

Volles Haus ...

Volle Granate

Bewaffnet, stark, gefährlich: Die Panzersimulation ARMORED FIST läßt das Wohnzimmer zum Kriegsschauplatz werden – in der deutschen Version freilich "leicht" verändert. Erste Einblicke in das NOVALOGIC-Game in der nächsten Ausgabe.





Voll geheim

VETRAULICH! Wie wir soeben erfahren, kommt in den nächsten Tagen ein geheimnisvolles Postpaket mit einem noch viel geheimnisvolleren Inhalt bei uns an. Laut unserem Informanten soll es sich dabei um ein Spiel handeln, das alle Aussichten auf den Titel "Highlight des Monats" hat. Da wir dem Datenschutz unterliegen, können wir an dieser Stelle leider keine näheren Angaben machen. Da gibt es nur eines: Holt Euch die nächste ASM!

STOP!

ASM – Alles über Computer- und Videospiele – Das Spaß-Magazin

ab 04.10.94 im Handel

Volle Kanne

Die Bundestagswahl steht kurz bevor, und da kommt PROMOTION SOFTWARE mit DER Polit-Parodie der letzten zehn Jahre: HURRA DEUTSCHLAND als fix und fertiges Computerspiel. Ob und wie Paul es schafft, Bundeskanzler zu werden, erfahrt Ihr im Test in der 11/94. Bei uns ist die Wahl eben schon zwölf Tage vorher.





Volles Rohr

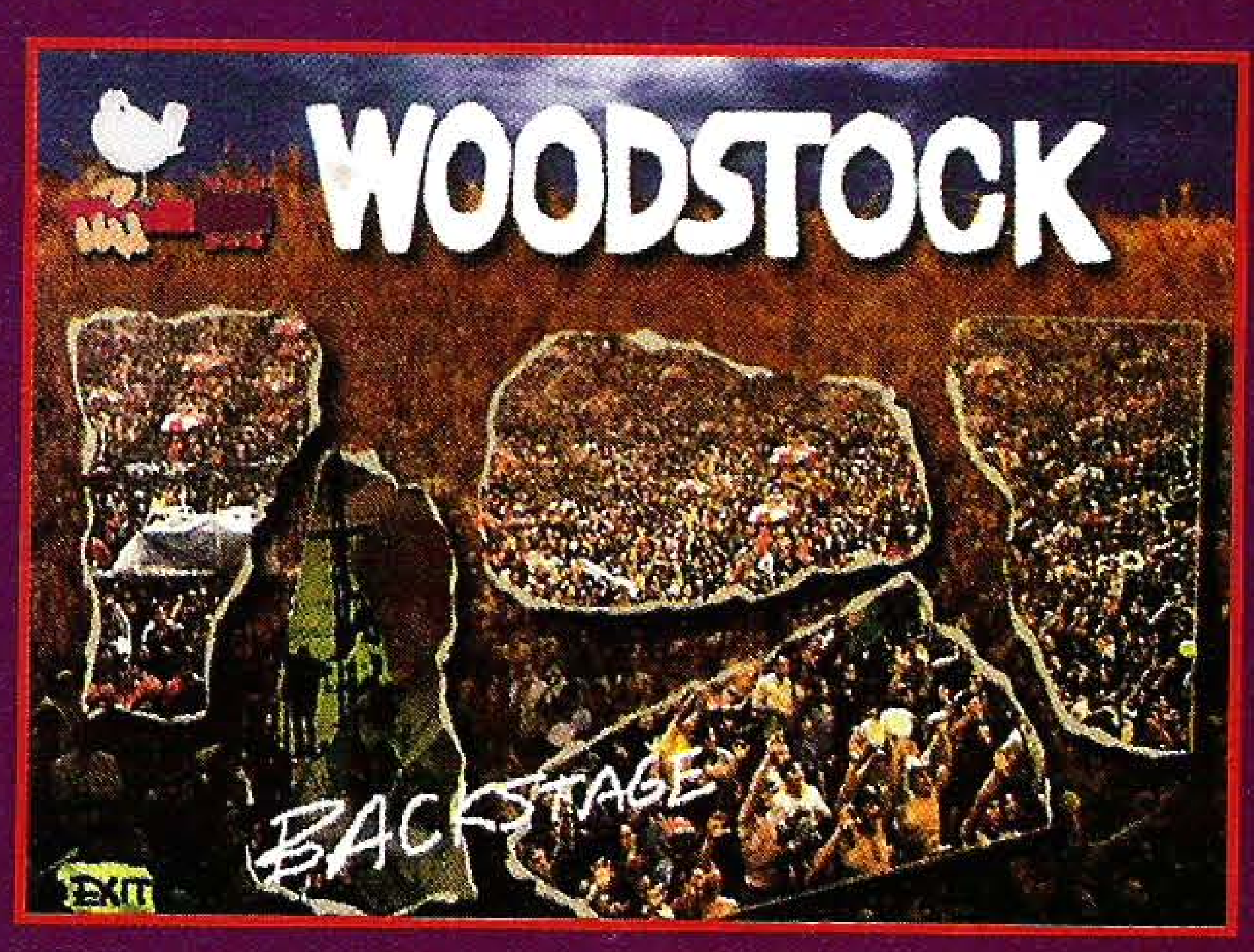
Immer druff auf die armen Redakteure? Aber sicher doch. Und Ihr könnt dabei sogar die Hauptrolle spielen. Das allerneueste Diabologic-Adventure von Space-Rat-Creator Matthias Neumann wird Euch begeistern. So schön wurden wir noch nie durch den Kakao gezogen. Exklusiv in Eurer ASM.

Volles Heft

Oh ja, das wird es, ein rundum sattes, volles November-Heft. Voll mit Tests wie der Marvelparodie SUPERHERO LEAGUE OF HOBOKEN und Previews von so abgefahrenen Games wie dem Adventure ALONE IN THE DARK 3, BATTLE BUGS, einem Insekten-Strategiespiel von Sierra oder der x-ten Neuauflage des legendären PITFALL von Activision. Dazu gibt's reichlich Konvertierungen, News, Feedback, Secret Service und vieles mehr. Alles redet vom heißen Software-Herbst – wir reden nicht, wir handeln.

Volle Dröhnung

WOODSTOCK wird 25. Aus diesem Anlaß gibt es jede Menge Berichte, den Film im Fernsehen und turboscharfe Musik auf CD. Klar, daß auch PC- und Mac-Besitzer mit CD-ROM-Laufwerk auf ihre Kosten kommen. Daß die Scheibe es in sich hat, beweisen wir Euch beim nächsten Mal.



... in der ASM 11/94

Wer ist wo?

00000

COMP AS, Wordgasse 4, 06484 Quedlinburg
HHW COMPUTERSTUDIO 2000 GMBH, Gohliser Str. 21, 01159 Dresden
PSW COM TAC GMBH, Steinbrückstr. 1,02977 Hoyerswerda

10000

COMPUTERSOFTWARE SCHNEIDER, Reichsstr. 50, 14052 Berlin, Tel.: 030/3043156
COMPUTER & TECHNIK STRALSUND, Langestr. 13, 18439 Stralsund
PLAYSOFT-STUDIO SCHLICHTING, Computersoftware + Versand GmbH, Katzbachstr. 8, 10965 Berlin, Tel.: (030) 7861096
POWERSOFT, Schwedenstr. 18c, 13357 Berlin, Tel.: (030) 4922056

20000

BIENERGRÄBER, Ottensener Straße 126, 22525 Hamburg, Tel.: (040) 5401217
COSI, Postfach 1123, 23831 Bad Oldesloe, Tel.: (04531) 87821
FINGERHUTH, Computersoftware & Zubehör, Wansbeker Chaussee 40, 22089 Hamburg, Tel.: (040) 2505759
FLASHPOINT, Hauptstr. 80, 23845 Oering, Tel.: (04535) 2222
HUDSON SOFT, Ferdinandstr. 2, 20095 Hamburg, Tel.: (040) 339926
INTERSOFT GMBH, Groß-Liederner-Str. 27, 29525 Uelzen, Tel.: (0581) 5006
MALIBU PLATTENVERSAND, Basedowstr. 2, 20537 Hamburg, Rainer Kock, Tel.: (040) 253344, Fax: (040) 253531
SEGA Deutschland, Hans-Henny-Jahnn-Weg 49–53, 22085 Hamburg, Tel.: (040) 229 38-0 *(Infoservice: (040) 2 27 09 61)*
SOFTWARE 2000, Max-Planck-Str. 9, 23701 Eutin, Tel.: (04521) 80040, Fax: (04521) 800488, *(Hotline: (04521) 80 04 44)*
VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT, Borselstr. 16b, 22765 Hamburg, Tel.: (040) 39 15 15, Fax: (040) 39 15 17

30000

ASCON, Brockhagener Str. 461, 33334 Gütersloh, Tel.: (05241) 39083
ASTRO-VERSAND, Postfach 1330, 34236 Vellmar, Tel.: (0561)880111
COMPUTERPARTNER T + S GMBH, Waldstr. 25, 38667 Bad Harzburg, Tel.: (05322) 54057
BRAINIAX TEACHWARE GmbH & Co. KG, Postfach 243, 35502 Butzbach, Tel.: (06033) 74074
CWM-VERSAND, Schmiedestr. 5, 3388 Bad Harzburg, Tel.: (05322) 54081
DIE CASSETTE, Markt 13, 32423 Minden, Tel.: (0571) 21648
SOFTDREAMS GMBH, Postfach 103242, 34032 Kassel, Tel.: (0561) 285461, Fax: (0561) 285553
ECLIPSE SOFTWARE DESIGN, Versmolder Str. 41, 33790 Halle/Westfalen, Tel.: (05201) 16989
ELECTRONIC ARTS DEUTSCHLAND, Verler Str. 1, 33332 Gütersloh, Tel.: (05241) 24307
EUROSYSTEMS, Bredenbachstr. 129, 33790 Emmerich, Tel.: (02822) 45589
KORONA-SOFT, Carl-Bertelsmann-Str. 53, 33334 Gütersloh, Tel.: (05241)1828
MAX DESIGN Computerspiele GmbH & Co., Waldenburger Str. 13, 33098 Paderborn, Tel.:(05251) 740521, Fax: (05251) 740621
MICROPROSE, MPS SOFTWARE DISTRIBUTION GMBH, Bartholomäusweg 31, 33334 Gütersloh, Tel.: (05241) 9464-80, Fax: (05241) 9464-94
SELLING POINTS, Verler Str. 1, 33332 Gütersloh, Tel.: (05241) 29843
SOFTSALE, Schloßplatz 19, 31582 Nienburg, Tel.: (05121) 910-416, -417, Fax: (05021) 910-403, -404
THALION SOFTWARE GMBH, Königstr. 16, 33330 Gütersloh, Fax: (05241) 24939
THOMAS PFISTER SPIELEVERSAND, Ludwig-Mond-Str. 52, 34121 Kassel, Tel.: (0561) 24453, Fax: (0561) 285097
KAI UFFENKAMP-COMPUTER-SYSTEME, Gartenstr. 3, 32130 Enger, Tel.: (05224) 2375

40000

AD GAMES, Am Falder 4, 40589 Düsseldorf, Tel. (0211) 9750730
ART DEPARTMENT WERBEAGENTUR GmbH, Viktoriastr. 39, 44787 Bochum, Tel.: (0234) 15879, Fax: (0234) 682011
BACHLER, Blücherstr. 24, 46397 Bocholt, Tel.: (02871) 183088
BLUE BYTE, Aktienstr. 62, 45473 Mühlheim/Ruhr, Tel.: (0208) 473837
CALL & PLAY, Papenweg 15, 46487 Wesel, Tel.: (02803) 1359, 719 Fax: (02803) 8161
COMPUTERSTUDIO, Hindenburgstr. 82, 42863 Remscheid, Tel.: (02191) 385424
DEFCOM SOFTWARE, Tirolerstr. 64, 45659 Recklinghausen, Tel.: (02361) 651007
DIGITAL CONCEPTS, Börsenstr. 55, 42657 Solingen, Tel.: (0212) 870128
DIGITAL MARKETING, Krefelder Str. 16, 41836 Hückelhoven, Tel.: (02435) 2086
DYNATEX, Brückstr. 42–44, 44135 Dortmund, Tel.: (0231) 556140
GREENWOOD ENTERTAINMENT, Postfach 100947, 44709 Bochum
KAROSOFT, Postfach 404, 40704 Hilden, Tel.: 02103/42088, 42022
LHS, Postfach 1422, 41061 Mönchengladbach, Tel.: (02161) 9274-0
LIFETIMES, Pestalozzistr. 6, 45661 Recklinghausen, Tel.: (02361) 36267
MINDSCAPE INTL., Daimlerstr. 10a, 41564 Kaarst, Tel.: (02131) 67544
POWER STATION RECORDS, Nakatennusstr. 2, 41065 Mönchengladbach, Tel.: (02161) 490555
RUSHWARE COMPUTERSPIELE GMBH, Bruchweg 128–132, 41564 Kaarst, Tel.: (02131) 607-0
RAINBOW ARTS / SOFTGOLD, Daimlerstr. 10, 41564 Kaarst, Tel.: (02131) 9650-0
RTS ROLAND TOONEN SOFTWARE, Postfach 31, 47612 Kevelaer, Tel.: (02832) 78184
SOFTGOLD, Daimlerstr. 10, 41564 Kaarst, Tel.: (02131) 9650-0
SOFT & SOUND, Gneisenaustr. 1, 40477 Düsseldorf, Tel.: (0211) 494862
SOFTSHOP GMBH, Limbecker Platz 9, 45127 Essen, Tel.: (0201) 238256
SOFTWAREVERSAND GEBAUER, Sternwartstr. 69, 40223 Düsseldorf, Tel.: (0211) 309233
STARBYTE SOFTWARE, Alleestr. 24, 44793 Bochum, Tel.: (0234) 680494

50000

ACCOLADE DEUTSCHLAND, Robert-Bosch-Str. 1, 59199 Bönen, Tel.: (02383) 3926
ART & FUN, Köln-Aachener-Str. 86, 50189 Elsdorf, Tel.: (02274) 81981
CPS FRANK HEIDAK, Bürgerstr. 8–10, 50667 Köln, Tel.: (0221) 92571411
GERMAN DESIGN GROUP, Buchholzstr. 17, 59439 Holzwickede, Tel.: (02301) 12647
IKARION, Postfach 1760, 52019 Aachen
JOYSOFT, Gottesweg 157, 50939 Köln, Tel.: (0221) 425566
KINGSOFT, Grüner Weg 29, 52070 Aachen, Tel.: (0241) 152051
LEISURESOFT, Robert-Bosch-Str. 1, 59199 Bönen, Tel.: (02383) 69-0
MEDIENCENTER ISERLOHN, Wermingser Str. 45, 58636 Iserlohn, Tel.: (02371) 24599

60000

ATARI COMPUTER DEUTSCHLAND GMBH, Postfach 1213, 65479 Raunheim, Tel.: (06196) 8010
BOMICO, Am Südpark 12, 65451 Kelsterbach, Tel.: (06107) 930-100
DIE SPIELBURG, Friedrich-Ebert-Straße 1, 67549 Worms, Tel.: (06241) 593763
KONAMI EUROPE GMBH, Postfach 560180, 60437 Frankfurt/M., Tel.: (069) 950812-0
LAGUNA VIDEOSPIELE, Am Südpark 12, 65451 Kelsterbach, (06107) 76060
MN-HOBBYSOFT, Amtsgasse 3, 69649 Weinheim, Tel.: (06201) 181201
MAXON COMPUTER, Industriestraße 26, 65760 Eschborn, Tel.: (06196) 481811
NINTENDO OF EUROPE GMBH, Babenhäuser Str. 50, 63762 Großostheim, Tel.: (06026) 5050-0
PRESTIGE, Bahnstr. 59, 64625 Bensheim, Tel.: (06251) 65711
SONY Electronic Publishing, Goethestr. 20, 60313 Frankfurt, Tel.: (069) 29900455
YENO ELEKTRONIC GMBH, Robert-Koch-Str. 12, 64331 Weiterstadt, Tel.: (06151) 84114

70000

ATTIC ENTERTAINMENT SOFTWARE, Sigmaringer Str. 84, 72458 Albstadt, Tel.: (07431) 54305
CDV SOFTWARE, Ettlinger Str. 5, 76137 Karlsruhe, Tel.: (0721) 22295
FUNNY SOFTWARE, Stuttgarter Str. 99, 70469 Stuttgart-Feuerbach, Tel.: (0711) 8568534
SKYLINE, St. Pöltener Str. 28, 70469 Stuttgart, Tel.: (0711) 812736

80000

A3 VERTRIEBS GMBH, Hohenzollernstr. 90, 80796 München, Tel.: (089) 3073333, Fax: (089) 30778876
APC & TCP, Dorfstraße 17, D-83236 Übersee, Tel.: 08642/899953
COMPUTER-SHOP (GAMESWORLD), Landsberger Str. 135, 80339 München, Tel.: (089) 5022463
CONTITRONIC, Schellingstr. 20, 80799 München, Tel.: (089) 284964
ECS VERTRIEBS GMBH, Rosenheimer Str. 92a, 81669 München, Tel.: (089) 4489389
FANDANGO, Neugablonzerstr. 62, 87600 Kaufbeuren, Tel.: (08341) 14053
FUNTASTIC COMPUTERWARE, Müllerstr. 44, 80469 München, Tel.: (089) 2609593
GERDS COMPUTER-ECKERL, Putzbrunner Str. 19, 85521 Ottobrunn, Tel.: (089) 6096698
HIGH SCORE GAMES, Herzogstr. 2, 80803 München, Tel.: (089) 344388
PEKSOFT, Müllerstr. 44, 80469 München, Tel.: (089) 2609380
SAFER GAMES, Minnewitstr. 28, 81549 München, Tel.: (089) 6908687
WIAL-VERSAND, Liegnitzer Str. 13, 82181 Gröbenzell, Tel.: (08142) 9011
zHO Versand GBR, Rotkreuzstr. 5, 85354 Freising, Tel.: (08161) 68132

90000

GROSS ELECTRONIC, Gartenweg 4, 94133 Röhrnbach, Tel.: (08582) 1599, 8639
MAGIC COMPUTERSPIELE, Trierer Str. 110, 90469 Nürnberg, Tel.: (0911) 48871
SOFTWORLD, Peter-Henlein-Str. 73, 90459 Nürnberg, Tel.: (0911) 437474
SPIELRAUM GbR, Haid 6, 94428 Eichendorf, Tel.: (09937) 1443, Fax (09937) 1442, 24 h: (09937) 1445
THEO KRANZ-GAMES, Juliuspromenade 11, 97070 Würzburg, Tel.: (0931) 571601
T.S. DATENSYSTEME, Dennisstr. 45, 90255 Nürnberg, Tel.: (0911) 288286
COMPUTER ZENTRUM, Grossestr. 13, 99713 Straussberg

England

England
Gametek (UK) Ltd, 5 Bath Road, Slough, Bergshire, SL1 3UA ENGLAND

Österreich

Österreich
MES SIMULATIONS, Klostertalerstr. 25, A-6951 Braz, Tel.: (05552) 81210
MAX DESIGN ÖSTERREICH, Lasser und Reiter OEG, Siedergasse 89, A-8970 Schladning, Tel.: 0043-3687-24147, Fax: 0043-3687-24148
NEO Software Produktions GmbH, Dobrischgasse 10, A-2552 Hirtenberg, Tel.: 0043-2256-82294, Fax: 0043-2256-82294

CDV ist offizieller APOGEE-Vertrieb!

GAME ON!

Brandneue Spitzenspiele von CDV! So viel Spaß muß einfach sein.

Rise of the Triad

NEU

Der neueste APOGEE-Knaller! Kämpfen Sie sich durch eine Welt voller Gefahren. Auf über >>20<< MB wird Ihnen hier so einiges geboten - z.B. 32 riesige Level, jedes 4 mal größer als die Level von "Hundsfelsen" / 8-Kanal-Soundeffekte / Prallaxing Sky / Modem play / Look up-down / Level Editor / Neun verrückte Waffen / Unterstützt GUS, PAS 16, AdLib, Sound Blaster, Roland und mehr. - Bestellen Sie schnell - dieses Spiel ist sicher bald vergriffen!!! Lieferbar ab Oktober!!

R.o.t. Triad auf CD-ROM

Best-Nr: CDR2051 – 79,95

Reg. Vollversion

Mystic Towers

Der Held in diesem Arcade-Adventure-Game ist der alternde Baron Baldric, der eigentlich nur noch seine letzten Tage in erholsamer Entspanntheit verbringen möchte. Aber es kommt natürlich anders, als erwartet... Übernehmen Sie dabei die Rolle des liebenswerten Baron Baldric und helfen Sie den Townpeople die Burgen ihrer Väter von geheimnisvollen Monstern zu befreien. Die Features: Über 540 Räume mit 56 verschiedenen witzigen Soundeffekten, 8 berauschenden Soundtracks, 30 verschiedenen Monstern, uvm. - Apogee!

NEU

Mystic Towers auf CD-ROM

Best-Nr: CDR1851 – 59,95

Reg. Vollversion

RAPTOR

"Endlich wieder ein hochklassiges und schnelles Ballerspiel..." PC GAMES 5/94

Ein superstarkes Action-Game mit exquisiter VGA-Grafik in 256 Farben! Mit umwerfendem Sound, supercalistischer Darstellung und explosiven Spezialfeatures. Sie sind der Held in diesem Spiel! Je nach Ihren Leistungen werden Sie auch bezahlt. Vom verdienten Gold können Sie sich rassige Kampfflieger und stärkste Waffen kaufen! Die haben Sie später allerdings auch bitter nötig, denn Ihre Gegner sind auch nicht von Pappe. Vom Feinsten ist auch der Sound für AdLib, SoundBlaster u.a. - Apogee!

Raptor auf CD-ROM

Best-Nr: CDR1901 – 69,95

Reg. Vollversion

Hocus Pocus

Terexin, der Führer des Rates der Hexenmeister, sendet den Zauberlehrling Hocus auf eine Spezialmission, um dessen Können zu testen. Diese Reise führt durch 16 einzigartige Reiche (36 Levels), jedes mit anderen Feinden und Gefahren. Nur wenige haben bisher Terexin's Abschlußtest überstanden! Wunderschöne 256-Farben-VGA-Grafik, nach jedem zweiten Level wechseln Grafiken und Figuren! Weiches 360-Grad-Scrolling mit parallaxem Hintergrund. Die neue Mehrkanal-Soundengine bietet bis zu 8 Sounds gleichzeitig, 12 Titelmelodien - Apogee!

NEU

Hocus Pocus auf CD-ROM

Best-Nr: CDR1701 – 59,95

Reg. Vollversion

Blake Stone + Duke Nukem II

Duke Nukem II (Teil 1-4) und Blake Stone (Teil 1-6) auf einer CD zum absoluten Abnahmepreis. Duke Nukem II: Durchqueren Sie in 4 Episoden 32 Level! Blake Stone: Genießen Sie 60 (!) weich scrollende 3D Level! VGA-Grafik, AdLib Musik, Digital SB Sound. Natürlich von Apogee!

Blake + Duke auf CD-ROM

Best-Nr: CDR2101 – 79,95

Reg. Vollversion

TOP 1000

CDV Software, der Spezialist für pfiffige, preiswerte Programme bietet über 15.000 Shareware und PD-Programme an. Nun gibt es die 1000 beliebtesten Titel des Sortiments zusammen auf einer einzigen CD. Sie werden nichts vermissen. Von unentbehrlichen DOS Helfern und Tools für mehr Performance über komfortable Windows-Anwendungen bis zu spannenden Spielen, ist alles dabei. Lassen Sie sich kein einziges dieser TOP Programme entgehen!

TOP 1000 auf CD-ROM

Best-Nr: CDR2002 – 29,95

Bestellung !

Ankreuzen ☒, Ausfüllen und die Post geht ab!

Artikel	Best.-Nr.	Preis
☐ RAPTOR 1-3 - Disk	V10-788	69,95 DM
☐ CD RAPTOR 1-3	CDR1901	69,95 DM
☐ CD Blake St. / Duke N.	CDR2101	79,95 DM
☐ CD Mystic Towers	CDR1851	59,95 DM
☐ Mystic Towers - Disk	V10-813	59,95 DM
☐ CD EPIC Pinball I+ II+ III	CDR1686	99,95 DM
☐ CD Hocus Pocus	CDR1701	59,95 DM
☐ Hocus Pocus - Disk	V10-808	59,95 DM
☐ CD Rise of the Triad	CDR2051	79,95 DM
☐ TOP 1000	CDR2002	29,95 DM
☐ Der Katalog	CDR3000	9,95 DM
☐ CD-ROM Epic Pinball	CDR1301	9,90 DM
☐ CD-ROM RAPTOR	CDR1900	14,95 DM
☐ CD-ROM Blake Stone	CDR1399	14,90 DM
☐ CD-ROM Duke Nukem II	CDR1400	14,90 DM
☐ CD-ROM Action Pur !	CDR1000	19,90 DM
☐ CD-ROM Hocus Pocus	CDR1700	14,95 DM
☐ CD-ROM APOGEE Gold	CDR1850	14,95 DM
☐ CD-ROM Games Win.	CDR1101	9,90 DM
+ Porto / Verpackung		

Vollversionen / Shareware-CD's !

Tel 0721-97224-0

Unsere freundlichen Damen erwarten Ihren Anruf !

Fax 0721-97224-24

Btx *CDV#

Postfach 2749

D-76014 Karlsruhe

CDV Software GmbH

ABSENDER

· Bitte nicht vergessen ·

Kunden-Nr. (falls bekannt)

Vorname | Name

Straße / Haus-Nr.

Land / PLZ / Ort

Datum | Unterschrift

☐ Scheck über DM ______ liegt bei. (Versandkosten 7,- DM)

☐ per Nachnahme (Versandkosten 10,- DM)

☐ per Lastschrift von nachfolgendem Konto (Versandkosten 7,- DM)

Bank / Ort

BLZ | Konto-Nr.

☐ per Kreditkarte (Versandkosten 10,- DM)

Kreditkarte | Ablaufdatum

Kreditkarten-Nr.

Angebot freibleibend. Es gelten unsere AGBs.

Beachten Sie auch unsere Shareware-CDs !

GUTSCHEIN!

Weil's so schön ist, gibt's mit diesem Gutschein auch gleich noch eine CDV-Monats-CD (6-94) für nur

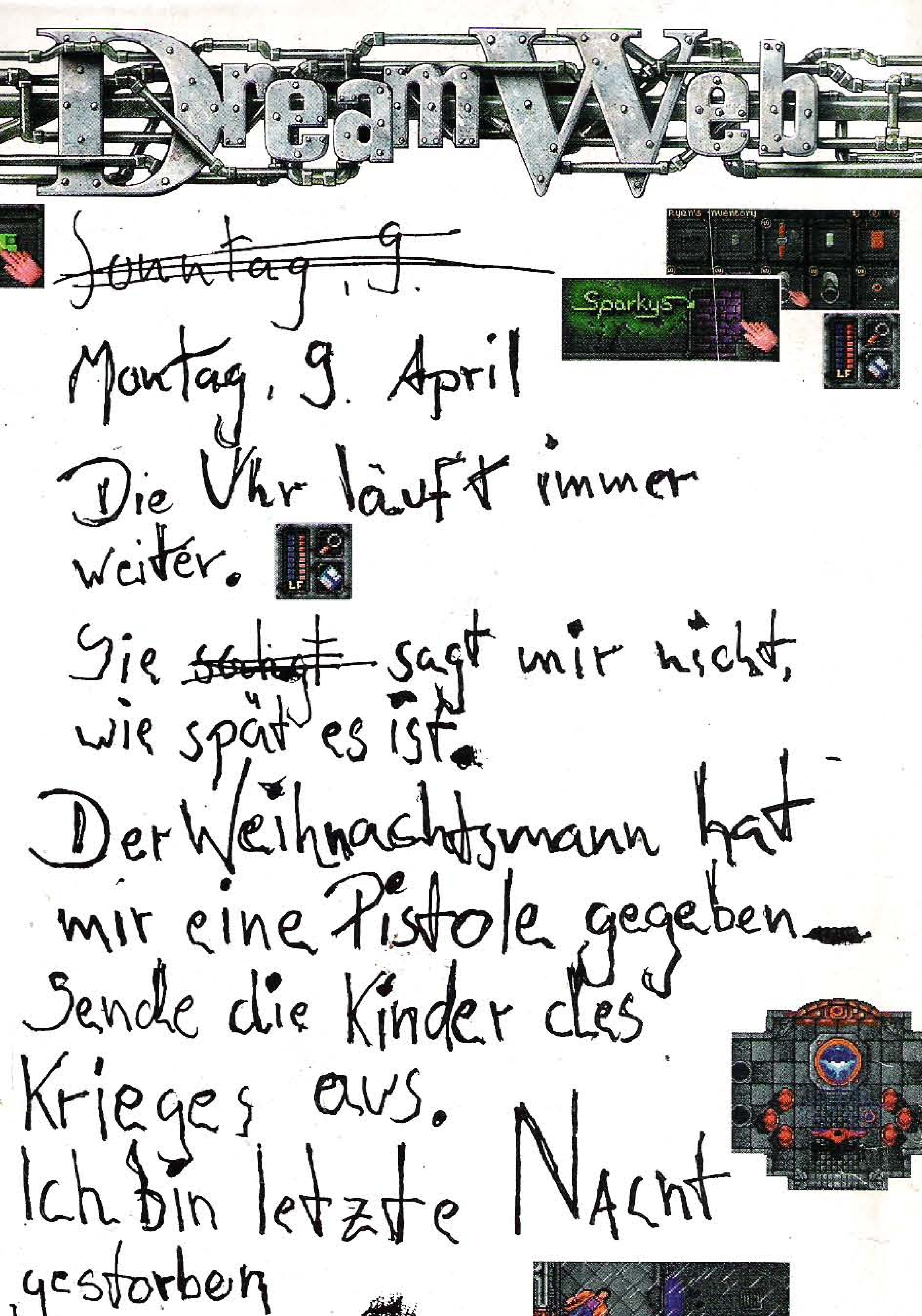
2,- DM

Bestell-Nummer CDR9406-S2

Auf der CD befinden sich über 500 interessante und aktuelle Shareware-programme. - Na ist das nichts?!

CDV ist offizieller deutscher Vertrieb für: APOGEE - NeoSoft - id Software - Epic MegaGames - Data Graphics - Software Vision - uva.

Gestaltung: zwo em



Die sieben Schläfer sind erwacht!

Ihre Träume verfolgen Dich bis in den Tod.

Ein Spiel, für das man sterben könnte!

FÜR PC UND PC-CD-ROM
COMMODORE AMIGA (ALLE MODELLE)
A1200 ERWEITERTE VERSION
Mit deutscher Sprachausgabe (nur CD-ROM) und deutschem Bildschirmtext.

CREATIVE REALITY

BOMICO ENTERTAINMENT SOFTWARE

empire INTERACTIVE

Bomico Gmbh, Am Südpark 12, 65451 Kelsterbach. Telefon: 0 6107-930-100 Fax Vertrieb: 0 6107-930-150